

И
Г
Р
О

МАНИА

РУКОВОДСТВА
И ПРОХОЖДЕНИЯ

Дальнотбойщики 2
Black & White
Evil Dead: Hail to the King
Fallout Tactics
Hostile Waters
Kohan: Immortal Sovereigns
Serious Sam
(Крутой Сэм) И НЕ ТОЛЬКО

НАЧАЛ ДЛЯ НАСТОЯЩИХ ГЕЙМЕРОВ

№ 6(45) 2001

Уровень доступа: **РАЙ**

Электронные войны Эдема

Локализация
глазами

ЛОКАЛИЗАТОРОВ

как оно происходит на САМОМ ДЕЛЕ

ТОРЖЕСТВО НАСИЛИЯ

открытие Blade of Darkness и
Black & White

Дефматч

за деньги

Полигональные убийцы в
онлайне

Easter Eggs

скрытое становится
ЯВНЫМ

Blade of Darkness

21

вердикт

14

в разработке

ISSN 1560-2583



771560 258002 >

Конкурс по **Counter-Strike !**
Сделай карту и выиграй компьютер

МАКСИМУМ ОТ
MAX
МАКСИМУМ

WWW.IGROMANIA.RU

№ 1



ИГРОМАНИЯ ПРЕДСТАВЛЯЕТ

ГЕЙМ ПОСТЕР

ВЫПУСК № 1

Fallout Tactics:

Brotherhood of Steel

Heavy Metal

F.A.K.K. 2

МММММ

Железная стратегия

MDK 2 Oni (Они)

Hitman:

Codename 47

Шторм Deus Ex

Проклятые земли

Giants:

Citizen Kabuto

Rune

(Руна)

**ИГРЫ
СОШЕДШИЕ
С ЭКРАНА**

**КОДЫ
СЕКРЕТЫ
РЕСУРСЫ**

по самым хитовым играм 2000-2001 годов



БЕСКОНЕЧНОСТЬ ИГРОВОГО БЕЗУМИЯ



УЖЕ В ПРОДАЖЕ !

ИГРОМАНИЯ

Приветствую! Как обычно, ближе к лету начался спад выхода игр, который на нынешнем номере еще незаметен, однако в полной мере проявит себя на следующем. По-настоящему интересных игр уже практически не появляется, и даже всякая малопривлекательная шушера попряталась по закоулкам. Иногда складывается ощущение, что компьютерные игры родственны вампирам, только период активности у них делится не на ночной и дневной, а на зимний и летний. Как Новый год — так поди пойми, во что играть, прилавки магазинов ломятся под грузом свежих релизов. Как солнышко пригреет — снова поди пойми, во что играть, в глазах продавцов отражаются пустые прилавки, в лучшем случае кое-как заполненные тем, что осталось непроданным с зимнего изобилия. Впрочем, не бывает худа без добра (как, собственно, и наоборот). Поскольку развернуто расписывать спорные достоинства и красочные недостатки второстепенных игр мы не станем (для этого есть три рубрики микростатей), то в журнале освободится некоторое количество места, которое планируется утилизировать под интересные и нестандартные статьи. Ждите расширения рубрик “Территория разлома”, “МатрицаПлюс” и некоторых других, а также — новых конкурсов в дополнение к постоянным. Но не будем загадывать — ведь никогда наперед не знаешь, что день грядущий нам готовит, и вполне можно предположить, что уже завтра на прилавки внезапно обрушатся десятки классных игр, которые мгновенно станут темой рубрик “R&S”, “Вскрытие”, “КОДекс”, “Матрица” и многих других. Так что — не будем пророчить за будущее и поговорим о настоящем.

О настоящем. Начнем с того, что раздел “Rulezz&Suxx: В разработке”, следуя примеру “Вердикта”, разжился разделом микростатей — по готовящимся играм. Таким образом, теперь у нас есть возможность рассказывать вам практически о всех новинках, появляющихся на небосклоне игровой индустрии.

На этом новшества в блоке “R&S” не заканчиваются. Мы изменили концепцию и направленность “Демо-Вердикта”, трансфор-

мировав его в полноценные микрорецензии. Сейчас ситуация в игровом мире обстоит таким образом, что демо-версия появляется, как правило, за 2-4 недели до поступления игры в продажу. Получается, что по линии “В разработке” писать уже бессмысленно, т.к. игра вот-вот выйдет, а в “Вердикт” — еще рано, ведь полной версии никто не видел! Кстати, некоторые издания подчас этим пользуются и пишут полноценные рецензии по еще не появившимся играм, руководствуясь одной лишь демо-версией, но нигде на страницах об этом не сообщая. Однако — речь про другое. Рубрика “Демо-Вердикт” в “Мании” является единственным нормальным способом дать вам возможность точно узнать, что представляет собой появляющаяся в продаже игра, прежде чем вы ее купите или же дождетесь полноценной рецензии. Разумеется, не надо на сто процентов верить пре-рейтингам — на то они и предварительные, чтобы не быть окончательными. Но вместе с тем можно гарантировать, что финальный рейтинг, который мы выставим игре после того, как она появится, не будет сильно отличаться от пре-рейтинга. Исключения случаются раз в полгода, если не реже. Надеюсь, приобретя больший уклон в рецензионность, рубрика окажется для вас гораздо полезнее.

Отмечу еще две вещи. Во-первых, наконец-то подведены итоги по анкете. Геймер постарался детально проанализировать поступившую от вас информацию — смотрите раздел “Почты”. И во-вторых, в этом номере открывается самый масштабный конкурс за всю историю “Игромании” — конкурс на лучшую карту для Counter-Strike. Можно еще сказать об интереснейшей подборке статей в “Территории разлома” (лично мне, несмотря на скептическое отношение к любительскому творчеству, неожиданно очень понравился рассказ “Город вечного утра”), о нововведениях в “Игровой зоне” и о многом другом, но не буду загружать вас и ваше время. Журнал перед вами — читайте.

Желаю успеха всем тем, кому сейчас предстоит сдавать зачетно-экзаменационные сессии. Можете поверить — не так страшен черт, как его малюют. Успеха.

Денис Давыдов
editor@igromania.ru

ИЗДАТЕЛЬ

ООО «Игромания-М»
Генеральный директор
Александр Парчук (parchuk@igromania.ru)
Зам. ген. директора
Евгений Исупов (isupoff@igromania.ru)

РЕДАКЦИЯ

Главный редактор
Денис Давыдов (editor@igromania.ru)
Зам. главного редактора
Святослав Торик (torick@igromania.ru)
Редакторы
Олег Полянский (rod@igromania.ru)
Алексей Кравчун (operKOT@igromania.ru)
Федор Усаков (fedor@igromania.ru)
Арт-директор
Роман Несмелов (romis@igromania.ru)
Дизайн и верстка
Илья Галиев (ib@igromania.ru)
Программист
сайта и компакт-диска
Денис Валеев (dionis@igromania.ru)
Верстка сайта и компакта
Денис Селиверстов (postmaster@maoism.ru)
Вспомогательный состав
Дмитрий Бурковский (dmitri@igromania.ru)
Вредоносный состав
Геймер (gamer.sobaka.igromania.ru)
Вдохновляющий состав
Катя Синичкина (kat@igromania.ru)
Корректоры
Людмила Катаева (luda@obninsk.com)
Изабелла Шахова (burivuh@igromania.ru)

СЛУЖБА РАСПРОСТРАНЕНИЯ

Константин Есин (sales@igromania.ru)
(podpiska@igromania.ru)
Серьян Смакаев
Алексей Подгорецкий, Михаил Рязанов

СЛУЖБА РЕКЛАМЫ И МАРКЕТИНГА

Юлия Однакова (odnakova@igromania.ru)
Дарья Новоторцева (danja@igromania.ru)
тел./факс 975-7409, тел. 975-7410
reclama@igromania.ru

ПРОИЗВОДСТВЕННЫЙ ОТДЕЛ

Наталья Козлова

ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ

109559, г. Москва, Тихорецкий б-р, д. 1, оф. 465.
Тел. (095) 975-7409, 975-7410
e-mail: editor@igromania.ru
сайт: www.igromania.ru

Антивирусная поддержка предоставлена
ЗАО «Лаборатория Касперского».

При цитировании или ином использовании материалов, опубликованных в настоящем издании, ссылка на «Игроманию» строго обязательна. Полное или частичное воспроизведение материалов издания допускается только с письменного разрешения редакции. Редакция не несет ответственности за содержание рекламных объявлений. Все упомянутые товарные знаки принадлежат их законным владельцам. Мнение авторов может не совпадать с мнением редакции.

Журнал зарегистрирован Государственным комитетом РФ по печати. Свидетельство о регистрации №016630 от 18 февраля 1998 г.

Цена свободная.
Отпечатано в ОАО ПО «Пресса-1».
Заказ №1248. © «Игромания», 1998-2001.
Тираж 35100.

НОВОСТНОЙ МЕРИДИАН**04-09**

| | |
|------------------------|-----------|
| Игры | 04 |
| Индустрия | 06 |
| Россия | 08 |
| Интересности | 08 |
| Даты выхода игр | 09 |

CD-МАНИЯ**10-19**

| | |
|----------------------------------|-----------|
| Вступление к "CD-Мании" | 10 |
| Руководства и прохождения | 10 |
| ИГРОВАЯ ЗОНА | 11 |
| Демоблок | 16 |
| По журналу | 17 |
| Всякое разное | 19 |

R&S: В РАЗРАБОТКЕ**20-36**

| | |
|--|--------------|
| Краткие статьи | 20-22 |
| GI Combat, Half-Life: Blue Shift, Heaven & Hell | 20 |
| Nexagon: The Pit, Star Leader | 21 |
| Titanium Angels, Tomb Raider: Next Generation | 22 |
| В разработке | 24-36 |
| Civilization 3 | 24 |
| Aquanox | 26 |
| Loose Cannon | 29 |
| Dungeon Siege | 31 |
| Prisoner of War | 33 |
| Real War | 35 |
| Bloodline | 36 |

R&S: ВЕРДИКТ**38-57**

| | |
|---|--------------|
| Рецензии на основе демо-версий | 38-39 |
| Conflict Zone, ExcaliBug, Legends of Might & Magic | 38 |
| Off-road Redneck Racing, Warm Up!, Z: Steel Soldiers | 39 |
| Вердикт | 40-54 |
| Stunt GP | 40 |
| Tribes 2 | 42 |
| Black & White | 44 |
| Дальнобойщики 2 | 47 |
| Desperados: Wanted Dead or Alive | 50 |
| Europa Universalis | 52 |
| Краткие обзоры | 55-57 |
| Evil Dead: Nail To The King!, London Thames Racer, Robot Arena | 55 |
| Sheep ("Овцы"), X-Com: Enforcer, "Игрушечные Гонки" | 56 |
| "Приключение Пришельца М", "Сафари Биатлон", Tropico | 57 |

ТЕРРИТОРИЯ РАЗЛОМА**58-69**

| | |
|--|-----------|
| Город вечного утра | 58 |
| Easter Eggs | 60 |
| Локализация глазами локализаторов. Часть 1: | |
| "Первые шаги, первые трудности, первые шишки" | 63 |
| "Код доступа: РАЙ". Электронные войны Эдема | 65 |

ВСКРЫТИЕ**70-77**

| | |
|---|-----------|
| От черно-белого к бело-черному. Вскрытие Black & White | 70 |
| Торжество насилия. Трепанация Blade of Darkness | 74 |

DEATHMATCH**78-84**

| | |
|---|-----------|
| Новости Deathmatch | 78 |
| Quake III: Arena | 78 |
| Unreal Tournament | 78 |
| Counter-Strike | 80 |
| Клубные новости | 82 |
| Сводка «Компьютерные клубы Москвы» | 84 |

ЖЕЛЕЗНЫЙ ЦЕХ**86-91**

| | |
|---|-----------|
| Железные новости | 86 |
| Художественное выжигание лазером. | |
| Обзор CD-RW приводов | 87 |
| Logitech iFeel Mouse. Интерфейс на кончиках пальцев... | 91 |

ГОРЯЧАЯ ЛИНИЯ**92-93**

| | |
|---|-----------|
| ОС для Celeron, разгон винчестеров, пыль в системном блоке | 92 |
|---|-----------|

**АЛФАВИТНЫЙ СПИСОК
ИГР В НОМЕРЕ**

| | |
|---------------------------------------|------------------------------|
| 4x4 Evolution 2 | 7 |
| Age of Wonders 2 | 7 |
| Another World | 132 |
| Aquanox | 26 |
| Baldur's Gate 2 | 10, 11 |
| Black & White | 10, 11, 18, 44, 70, 122, 131 |
| Blade of Darkness | 11, 16, 18, 74, 127 |
| Bloodline | 36 |
| Catch The Sperm | 16 |
| Chicken Farm | 18, 131, 132 |
| Civilization 3 | 24 |
| Clive Barker's Undying | 60 |
| Conflict Zone | 38 |
| Contraptions | 6 |
| Counter-Strike | 12, 17, 25, 80, 134 |
| Creatures 3 | 12 |
| Deadlands | 5 |
| Desperados: | |
| Wanted Dead or Alive | 10, 17, 50, 157 |
| Deus Ex | 12, 60 |
| Diablo 2 | 13 |
| Doom II | 15 |
| Duke Nukem Forever | 7, 8 |
| Dungeon Siege | 31 |
| Erotica Island | 17 |
| Europa Universalis | 52 |
| Evequest: Shadows of Luclin | 4 |
| Evil Dead: Nail to the King | 10, 55 |
| ExcaliBug | 16, 38 |
| F1 Racing Championship | 132 |
| Fallout Tactics: Brotherhood of Steel | 10, 13, 158 |
| Fly 2 | 8 |
| GI Combat | 20 |
| Golden Axe | 132 |
| Ground Control | 13 |
| Half-Life | 19 |
| Half-Life: Blue Shift | 20 |
| Half-Life: Opposing Force | 16 |
| Heaven & Hell | 20 |
| Heroes of Might and Magic | 13 |
| Hidden & Dangerous 2 | 7, 8 |
| Hooligans | 8 |
| Hostile Waters: Antaeus Rising | 10, 18, 131 |
| Icwind Dale: Heart of Winter | 16 |
| In Cold Blood | 17 |
| Indiana Jones & The Infernal Machine | 60 |
| Kohan: Immortal Sovereigns | 10 |
| Legends of Might & Magic | 16, 38 |
| London Thames Racer | 55 |
| Loose Cannon | 29 |
| M-Space Cadet | 8 |
| Mafia | 7 |
| Majesty: The Northern Expansion | 13 |
| Max Payne | 7, 8 |
| MechWarrior 4 | 19 |
| Merchant Prince II | 8 |
| Might & Magic 9 | 4 |
| Moorhuhn 2 | 13 |
| Mortal Kombat 5 | 5 |
| Myth 3 | 7, 8 |
| NASCAR 4 | 16 |
| Neverwinter Nights | 7 |
| Nexagon: The Pit | 21 |
| Off-road Redneck Racing | 39 |
| Offroad | 18, 132 |
| Outlive | 8 |
| Parkan. Железная Стратегия | 10 |

| | |
|---|----------------------|
| Prisoner of War | 33 |
| Quake | 18, 61 |
| Quake 2 | 18, 61 |
| Quake 3: Arena | 13, 17, 61, 78 |
| Rails Across America | 6 |
| Rainbow Six | 13 |
| Rayman M | 5 |
| RealWar | 35 |
| Red Alert 2 | 13 |
| Red Alert 2: Yuri's Revenge | 4 |
| Resurrection | 17 |
| Return of the Incredible Machine: Even More Contraptions | 6 |
| Robot Arena | 55 |
| Rune | 14, 16 |
| Rune: Halls of Valhalla | 8 |
| Sacrifice | 14 |
| Serious Sam | 14, 17, 131 |
| Settlers 4 | 14 |
| Sheep | 56 |
| Sid Meyer's SimGolf | 5 |
| SiN | 19, 62 |
| Soldier of Fortune | 14 |
| Soldier of Fortune 2 | 4 |
| Star Leader | 8, 22 |
| Star Trek: Away Team | 10 |
| Stronghold | 7, 8 |
| Stunt GP | 40 |
| Stupid Invaders | 10 |
| Summoner | 132 |
| Test Drive 7 | 6 |
| The Sims | 14 |
| The Sims: House Party | 18, 131, 132 |
| They Came From Hollywood | 5 |
| Three Kingdoms: Divine Destiny | 8 |
| Titanium Angels | 22 |
| Tom Clancy's Ghost Recon | 6 |
| TORN | 7 |
| Tribes 2 | 14, 42 |
| Tribes 3 | 7 |
| Tropico | 8, 17, 57 |
| Ultima IX: Ascension | 62 |
| Unreal 2 | 7 |
| Unreal Tournament | 14, 17, 18, 78 |
| Urban Mercenary | 18, 96 |
| Wanted: Dead or Alive | 4 |
| Warm Up! | 39 |
| Wizardry VIII | 8 |
| Worms 3D | 7 |
| Worms World Party | 132 |
| X-Com: Enforcer | 56 |
| Z: Steel Soldiers | 39 |
| Zeus Official Expansion: Poseidon | 5 |
| Бестиарий | 66 |
| Век Парусников 2 | 17 |
| Дальнобойщики 2 | 10, 17, 47, 130, 132 |
| Игрушечные Гонки | 56 |
| Код доступа: РАЙ | 10, 66 |
| Корсары 2 | 8 |
| Крутой Сэм: Первая Кровь | 10 |
| Приключение Пришельца М | 57 |
| Сафари Биатлон | 57 |
| Цена Свободы (JA 2.5) | 10, 18, 131 |
| Шторм | 17, 130 |

Внекомпьютерные игры

| | |
|----------------------|--------------------|
| Babylon 5 | 108 |
| Dungeons&Dragons | 108 |
| Jedi Knight CCG | 108 |
| Kingdoms of Kalamar | 108 |
| Lord of the Rings | 108, 109 |
| Magic: The Gathering | 109, 110, 112, 116 |
| Warhammer | 118 |

ИНТЕРНЕТ 94-101

| | |
|--|-----|
| Новости Интернета | 94 |
| Дефматч на деньги. Urban Mercenary | 96 |
| Электронный подмастерье. | |
| Полезные программы для работы с электронной почтой | 97 |
| Интересное в Сети | 100 |
| Игровые ссылки | 100 |

АНТИХАКЕР 102-103

| | |
|------------------|-----|
| Борьба со спамом | 103 |
|------------------|-----|

САМОПАЛ 104-106

| | |
|--|-----|
| Язык скриптов. Как заставить игру подчиняться правилам | 104 |
|--|-----|

ВНЕ КОМПЬЮТЕРА 108-120

| | |
|---|-----|
| За истекший месяц. Новости внекомпьютерных игр | 108 |
| Комбодеки. Часть третья: Возвращение в невинность | 110 |
| Магическая Сеть. Обзор сайтов, посвященных Magic: the Gathering | 112 |
| Досуги его Превосходительства | 114 |
| Седьмая редакция: как ее нет | 116 |
| Warhammer. Игрушечные орды, настоящие войны | 118 |

МАТРИЦА 122-123

| | |
|---------------|-----|
| Black & White | 122 |
|---------------|-----|

МАТРИЦА ПЛЮС 124-130

| | |
|---|-----|
| «Нереальное» редактирование. Unreal Editor 2.0 | 124 |
| Смертельная схватка... с редактором уровней Blade of Darkness | 127 |

КОДЕКС 130-132

| | |
|----------------------|-----|
| Стандартные коды | 130 |
| Шестнадцатичные коды | 131 |
| Игровые ресурсы | 132 |
| Антиквариат | 132 |

МОЗГОВОЙ ШТУРМ 134-142

| | |
|---|-----|
| Суперконкурс! Лучшая карта для Counter-Strike | 134 |
| Конкурс "Пять турнирных задач" | 136 |
| Тест №9: Тяжелый рок в компьютерных играх | 138 |
| Кроссворд №06 | 139 |
| Скринтурс №06 | 140 |
| Подведение итогов за №04/2001 | 140 |
| Участие в конкурсах | 142 |

ПОЧТА «МАНИИ» 144-153

| | |
|--|-----|
| Подведение итогов по анкетам | 144 |
| Cheat'овый манчкинизм, охотничий инстинкт, железо, конкурсы и рубрики | 148 |

ЮМОР 154, 156

| | |
|--|-----|
| Знаете ли вы, что... | 154 |
| (За)умные фразы | 154 |
| Уникальный случай из жизни работника службы техподдержки | 154 |
| Компьютерные страшилки | 154 |

ПОСТЕР 157-158

| | |
|---------------------------------------|-----|
| Desperados: Wanted Dead or Alive | 157 |
| Fallout Tactics: Brotherhood of Steel | 158 |

ПОДПИСКА 159-160

РЕКЛАМА В НОМЕРЕ

| |
|---|
| "Геймпостер" / "Мания" / — вторая обложка |
| "1С" — 23, 37, 73, 121, 133, 143, 155 |
| "Ark System" — 77 |
| "DataForce" — 107 |
| "Rinet" — 101 |
| "Бука" — 147 |
| "Русский Экспресс" — 15 |
| "Руссобит-М" — 85 |
| "Саргона" — 41 |
| "АлеГриС" — четвертая обложка |



I. Игры

Страшная месть Westwood

Westwood, обругиваемая за бесконечное клонирование плоских идей C&C, назло всем недовольным объявила о скором выходе аддона к Red Alert 2 (ориентировочно к началу лета). Что же мы найдем в коробочке с этикеткой Yuri's Revenge? Новый сюжет: психоделик Юрий (лысоватого субъекта, подозре-



тельно похожего на вождя мирового пролетариата, еще помните?), откревившись от Советов, выступает в поход против всего мира, Советы и Альянс объединяются против общего врага, далее см. Red Alert. Обнаружится также старая графика и куча «мелочей» типа 30 новых юнитов, 14 миссий и нескольких ранее не виданных локаций. «Самый крупный адд-он в истории Westwood!» — гордо восклицают разработчики. Поверим им на слово, надеясь, что это чудо никто не купит. Ведь в противном случае красноречивая компания будет до бесконечности эксплуатировать дряхлый движок и геймплей образца 95-го года, а не купим — может, и 3D C&C подгонят.

MMORG на луне

Подсчитав прибыли от онлайн-ролевика Everquest (12 млн. долларов), Sony и Verant решили, что для полного счастья им необходимо еще столько же. С этой целью было анонсировано дополнение под названием Shadows of Luclin, добавляющее в игру



новую территорию — естественный спутник планеты Norrath. Помимо этого игра обогатится новой расой, кучей оригинальных монстров, NPC, предметов, квестов и оружия. Особенно радует новый движок, заточенный под восьмой DirectX, о чем красноречиво говорят скрины. Поменялось практически все, никуда не делась только необходимость оплаты игрового времени; а это в наших российских условиях практически фатально. Если же вы решили влиться в онлайн-сообщество, подождите конца года, когда вышеозначенный адд-он появится в продаже.

Новинки от Activision

Один из крупнейших паблишеров порадовал нас анонсами сразу двух многообещающих проектов. Во-первых, наконец-то был официально объявлен Soldier of Fortune 2, слухи о котором циркулировали по Интернету уже довольно продолжительное время. Raven Software, разработчик первой части «Солдата», всегда отличалась любовью к продукции Id, поэтому движок нового проекта был позаимствован из Quake 3. Монстр движковых технологий был порядком переработан, обогащен усовершенствованным алгоритмом анимации моделей под названием GHOUL 2 (3000 полигонов на человека, 5000 — на «ствол»), системой генерации ландшафта ROAM (обещают динамически создаваемые уровни, как в Diablo), навороченными механизмами искусственного интеллекта ICARUS (враги будут на порядок умнее Q3-ботов, атакуя организованными группами и слушая приказы старших по званию), поддержкой больших текстур (1024x1024, как на втором диске UT) и потрясающей реалистичностью игрового процесса. Старому знакомому Джону Маллинсу придется пройти через десятки локаций (Прага, Колумбия, США, Гонконг и даже Камчатка), сея смерть и разрушения. Отдельно стоит отметить возможность «поругать» различными транспортными средствами (танки, грузовики и вертолеты), а также отсутствие мультиплеера (выйдет отдельным адд-оном). Не исчезнет и своеобразная визитная карточка игры — бьющая через край кровожадность: отстреленные руки, оторванные головы, дождем разлетающиеся мозги и внутренности. Чую, в конце 2001 года, когда SoF2 должен добраться до прилавков, нас ожидает очередной шквал возмущения сенаторов, послов и прочих «гринписовцев».



Ну вот, наконец, добрались и до «во-вторых». Activision была объявлена серия игр для самых разнообразных платформ по мотивам снимаемого сейчас блокбастера «Человек-Паук». Подробной информации по этим проектам пока нет, но, судя по всему, нас ожидает что-нибудь в жанре экшен. Не головоломки же по «Спаyderменам» лепить.

Мечи и магия

3DO, недавно анонсировавшая Heroes of Might and Magic 4, решила продолжить и другую звездную серию, начав работы над ролевиком Might and Magic 9. Информация о проекте до недавних пор держалась в строжайшем секрете, и только сейчас нам стали известны кое-какие подробности. Начну с самого главного: уродливый движок M&M 6-8 окончательно ушел в прошлое, сменившись LithTech, опробованным на Legends of Might and Magic. Изменения коснулись и непосредственно игрового процесса: разветвленное диалоговое дерево и возможность менять класс персонажа во время игры, перемещение по карте стало напоминать Fallout (интересно, будут ли «случайные встречи»?); в такой активности разработчиков следует винить недавний кризис, пошатнувший финансовое положение компании, иначе бы мы до сих пор бесконечными «Хрониками» кормились...

Дикий, дикий запад

Молодая компания Zombie Studios, дорвавшаяся до лицензии на последнюю версию движка LithTech, начала работы над экшеном с РПГ-элементами Wanted: Dead or Alive. И был бы это стандартный экшен с вестерн-мотивами, если бы не пресловутые «элементы»: свободное перемещение по миру, товаро-денежные отно-



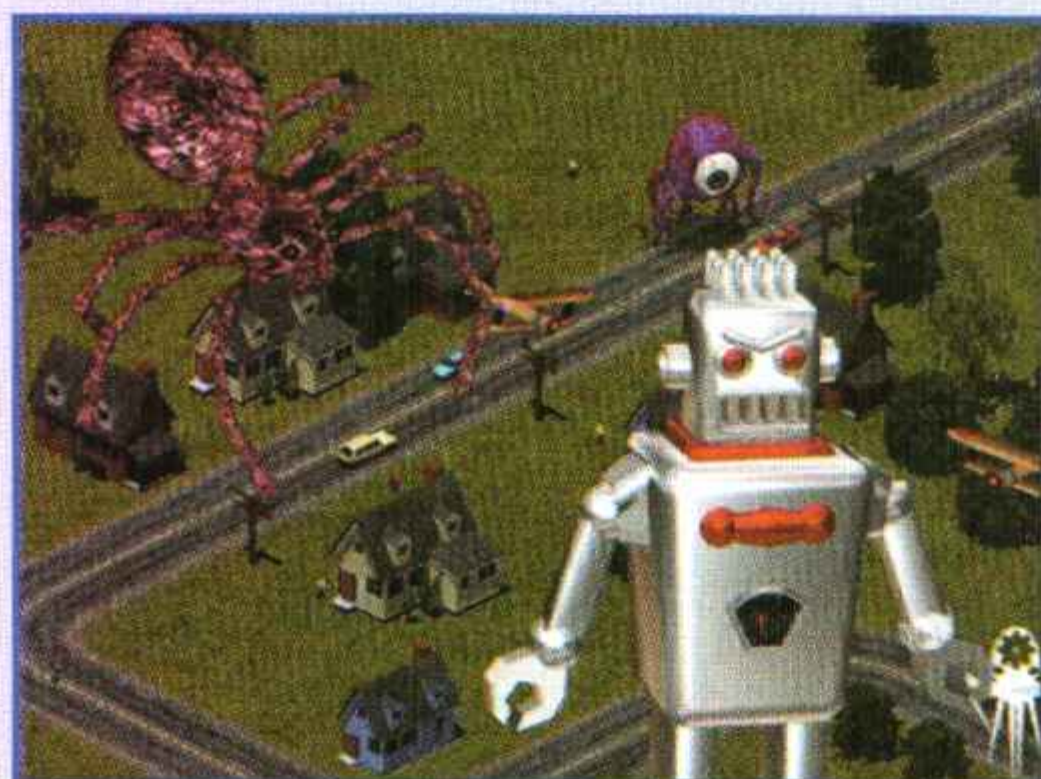
шения (покупка нового оружия/обмундирования) и побочные квесты (охота на особо опасных преступников). На сладкое обещаются интересные сетевые режимы, включая "ограбление банка" и "побег из тюрьмы" (аналоги CTF и популярного мода Jailbreak). Общая концепция слегка отдает Kingpin'ом, а дата выхода пока не определена.

Смертельная схватка платформ

Радуйтесь, поклонники виртуального мордобоя: один из создателей культовой серии **Mortal Kombat**, Эд Бун, упомянул о работах над продолжением. Потрясающая графика, совершенно новая система боя, старые и новые персонажи... А теперь умерьте пыл — PC-версии может не быть. Пока что рассматриваются все варианты, но ходят слухи, что **MK5** станет эксклюзивом либо для X-Box, либо для Gamecube. До чего обидно, ведь наиболее качественные версии первых четырех частей были именно на "персоналках". Ждем Е3, где игра впервые предстанет перед публикой.

Ломать — не строить

Вам еще не надоел поток "мирных" экономических стратегий, замешанных на SimCity-подобном строительстве? Если да, то обратите внимание на разработку компании **Octopus Motor** под названием **They Came From Hollywood**, кардинально отличающуюся от всяких "симов". Управляя агрессивной стаей огромных монстров (на картинках видны какие-то одноглазые твари, пауки и огромные роботы), мы совершим туристический поход по шести крупным городам, до основания разрушая небоскребы, ровняя с землей памятники архитектуры, давя прохожих, полицейских и солдат на танках. Чуть позже обещают и адд-он, содержащий новые города: как вам идея с шумом пройтись по Москве? Звучит заманчиво, не впечатляют только скриншоты с пикселизированными пришельцами из прошлого.



Ролевой триллер не желаете?

Английская команда **Headfirst Productions** занялась разработкой компьютерной игры в жанре "ролевой триллер" по мотивам настольной ролевой игры **Deadlands**. События разворачиваются во времена американской Гражданской войны, в маленьком шахтер-

ском городке, в котором обнаружилось крупное месторождение загадочного минерала. Небывалый приток шумных поселенцев разбудил древние силы, мирно спавшие в рудниках. Герой, случайно забредший в поселок в поисках работы, оказывается втянутым во всю эту неразбериху; только от нас зависит, сможет ли он загнать зловещих духов обратно. Взрывная смесь survival horror в стиле **Nocturne** и жанра ролевых игр интригует уже сейчас; осталось дождаться подробностей и скриншотов.

Зевс против Посейдона



Градостроительная стратегия **Zeus: Master of Olympus** этим летом разродится дополнением. "Младший братик" Посейдон (**Zeus Official Expansion: Poseidon**) представит на наш суд 25 новых миссий, новых созданий (Сфинкс, Химера и Гарпии) и редактор уровней.

Maxis + Firaxis = ?

Любопытный альянс образовался некоторое время назад: **Maxis**, создатель знаменитой серии "Sim-что угодно", временно объединила свои силы с **Firaxis**, которой заправляет сам Сид Мейер. Объединенный состав разработчиков начал трудиться над неким Sim-проектом (трехмерный SimCity? онлайн-версия The Sims?), детали которого будут известны вот-вот, а дата релиза намечена на конец сего года. Подозревают, что это будет SimGolf - симулятор владельца площадки для гольфа.

Дефматч для младшего школьного



А это что за лужица так заманчиво краснеет? Уж не кровища ли?

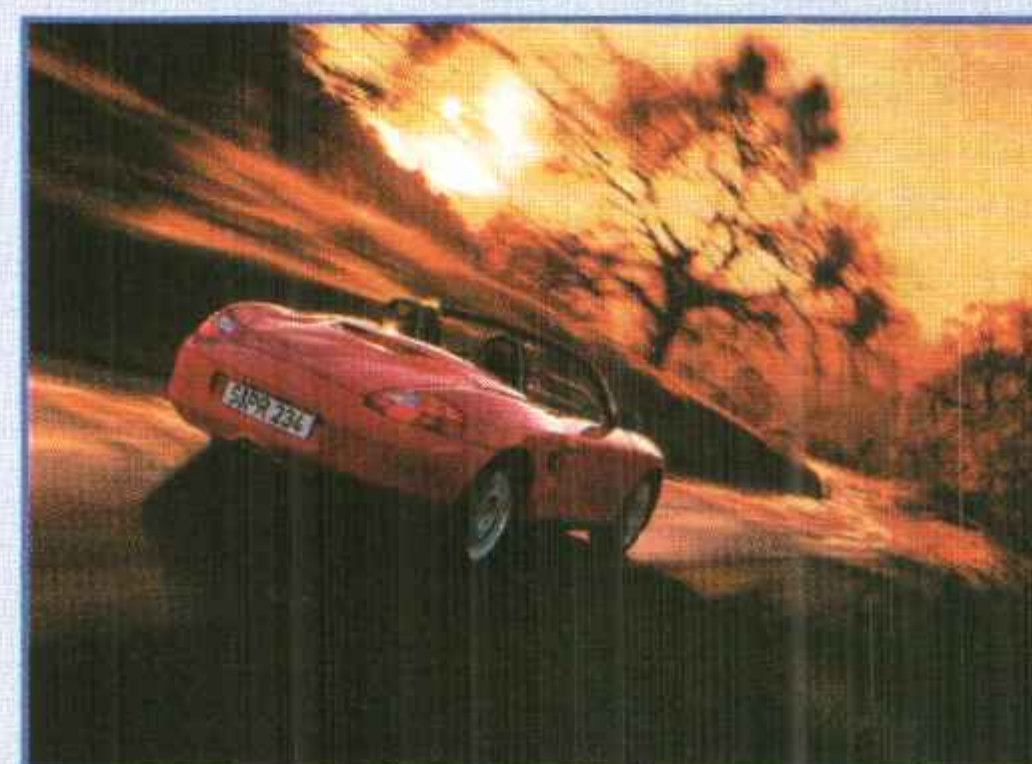
Ubi Soft, создатель нескольких аркад про неведомую зверушку Рэймена, объявила о продолжении работ над сериалом. Ожидается добрый десяток игр, из которых отдельно стоит упомянуть **Rayman M** — аркаду с упором на многопользовательский режим. Четыре персонажа на выбор, возможность ставить ловушки оппонентам — фактически это старый добрый дефматч, только без всякого намека на насилие. Если вы боитесь за свою психику, устав от кровавых Q3/UT, есть смысл подождать ноября.

Второе пришествие чудо-машины

Любители поломать голову из **Sierra** пообещали всем ценителям интеллектуальных развлечений сиквел к своей головоломке **The Incredible Machine**. Игрушка с воистину головоломным названием **Return of the Incredible Machine: Contraptions — Even More Contraptions**, выход которой намечен на третий квартал сего года, будет содержать десятки новых паззлов и тысячи мелких улучшений и доработок. Движок останется прежним, но это и понятно: поклонники таких игрушек — не самые притязательные по части графики люди.

Покатаемся?

Компания **Infogrames** объявила о продолжении своей линейки **Test Drive**, анонсировав уже седьмую часть сериала. На этот раз нас



«одарили» новым движком, двадцаткой роскошных автомобилей (Dodge Viper, Jaguar XK-R), множеством высокодетализированных трасс (Лондон, Сан-Франциско) и увлекательным многопользовательским режимом. Чуть позже по Сети поползли неприятные слухи о том, что игра может стать эксклюзивом для X-Box, на прочих платформах не появившись. Придется дожидаться E3, где разработчики расставят все точки над «i»; с другой стороны, последние части автоэпопеи были настолько бездарными, что ждать седьмую часть не очень-то и хочется. Может, пускай себе едет на «коробку»?

Призрак Тома Клэнси

Детище писателя Тома Клэнси, Red Storm Entertainment, подарившая нам Rainbow Six, анонсировала новый проект в стиле «Радуги» — Tom Clancy's Ghost Recon. На сей раз нам предложат поучаствовать в секретных боевых операциях специального подразделения армии США «Призраки». Основной упор будет сделан на реализм. Пройдите 18 сложнейших миссий, в которых вам придется бороться с десятками террористов, и сразитесь с 12 игроками в кроссплатформенном многопользовательском режиме. Кто победит в этой войне, «приставочники» или обладатели PC, мы сможем узнать уже этой осенью.

На рельсе в Америку

Стратегические монстры из Strategy First и Flying Lab Software анонсировали много-



пользовательскую экономическую стратегию RAILS Across America. Онлайн-овый симбиоз Railroad Tycoon и SimCity выглядит многообещающе, а близкий срок выхода (август) заставляет ликовать всех поклонников такого рода игрушек. Вот только скриншоты выглядят как-то подозрительно скудно, да и детали пока не особо разглашаются.

Корейцы и бизнес



Представители загадочного востока все чаще появляются на мировом рынке индустрии развлечений. На этот раз в списке разработчиков «оттуда» засветились корейцы из Animedia Entertainment, объявившие экономический симулятор Venture Tycoon. Нам предстоит управлять небольшой компанией, которая в идеале должна вырасти в гиганта типа Microsoft. Небывалый реализм и графика в «восточных» традициях (на скриншотах видны головы в полтуловища) прилагаются. Приступать к покорению вершин бизнеса можно будет уже этим летом.

Гарпун опять всплыл

Ожидаемый многими варгейм Harpoon 4, «затопленный» боссом Ubi Soft некоторое



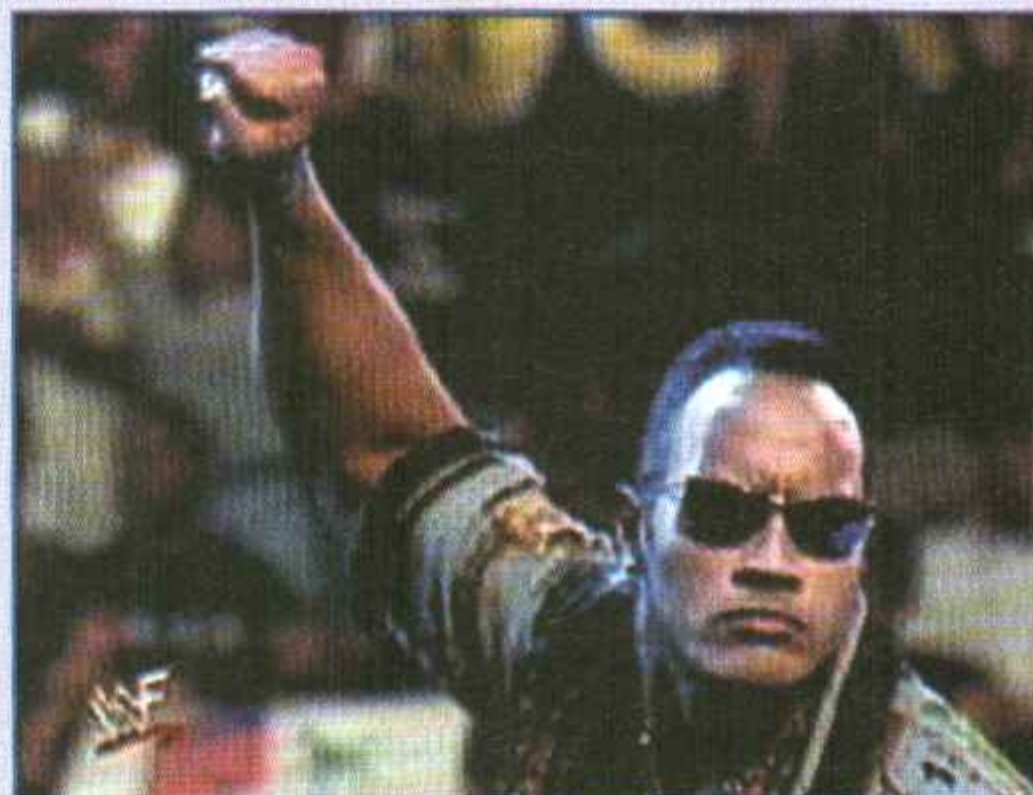
время назад, вновь вернулся в список издаваемых компанией игр (фанаты достали, не иначе). Поговаривают, что явление «Гарпуна» народу состоится уже в этом году.

II. Индустрия

Игры и фильмы

Учитывая активность, с которой объявляются игры по фильмам и фильмы по играм, в скором времени можно ожидать появление соответствующего раздела в «Меридиане» (и еще вопрос, шутка ли это). А пока такого раздела нет, держите все новости одним скопом. В этом месяце нас порадовали известием о переносе сюжетов сразу трех кинопроектов на экраны мониторов: «Рокки» (судя по всему, какой-нибудь файтинг — «симулятор боксера», с датой релиза определенности нет), «Крадущийся тигр, затаившийся дракон» (экшен с файтинг-элементами; отрывки фильма обещают скормить между жаркими боями, срок выхода — конец года) и диснеевская «Атлантида: потерянная империя» (многопользовательская адвенчура, выйдет в продажу в конце весны). Затем последовали еще два анонса сходной тематики: Activision и Infogrames объявили об

«игризации» двух популярных «у них» телешоу — Survivor и The Weakest Link. Смысл этих развлечений прост: есть команда, которая виртуально оказывается на необитаемом острове. Через некоторый промежуток времени играющим предлагается выбросить одного то-



The Rock на Дюка не очень-то похож — гримерам придется очень сильно поднапрячься.

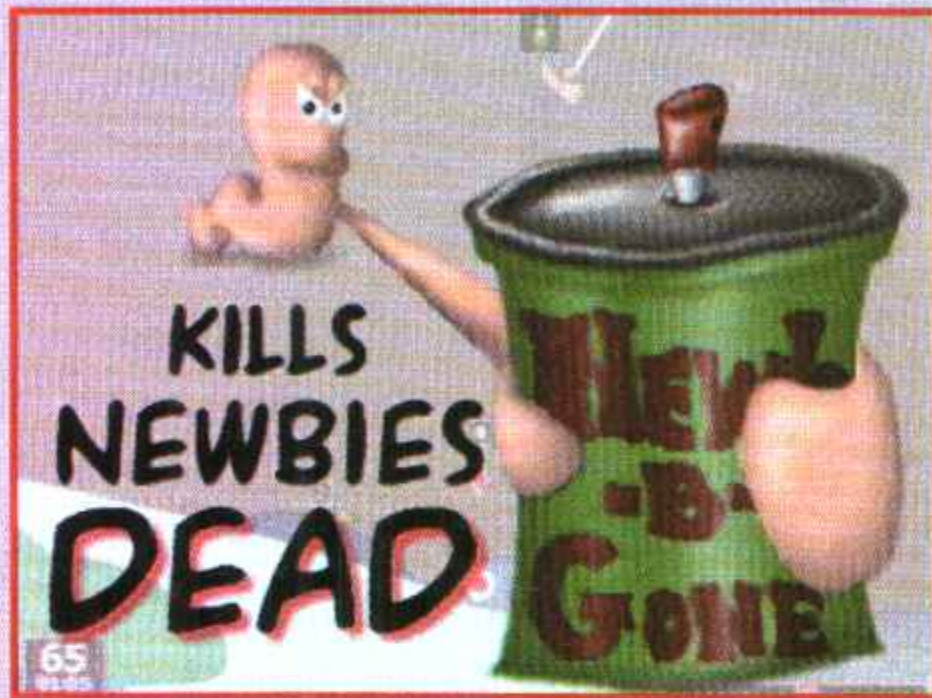
варища за борт (решается голосованием), тот, кто остается в гордом одиночестве, побеждает. Не знаю, как это веселое действо можно перенести на экраны мониторов (видел я RBEM-игру такой тематики, но то RBEM); боюсь, что за борт придется выкидывать не что-нибудь, а коробочки с играми.

Не обошлось и без анонса пары фильмов по мотивам игр: консольный файтинг Soul Calibur и аркада Gex; попутно стало известно о том, что Дюка Ньюкема в одноименном фильме будет играть известный рестлер Дуэйн Джонсон по кличке The Rock. Тем временем началась рекламная кампания Tomb Raider с Анджелиной Джоли, который должен появиться в прокате уже 15-го июня. В раскрутке приняли участие такие гранды, как Pepsi-Cola, Ericsson и Land Rover (продукция двух последних мелькает в каждом кадре картины). Но дальше всех пошла канадская телекомпания Cogent Benger Productions, начавшая съемки телесериала о самых популярных игровых кланах Канады и США. Интересно, что это будет — уж не «Просто Мария» ли для геймеров, отличающаяся от своих мыльных собратьев лишь «компьютерными» декорациями?

СРОЧНО В НОМЕР

Червяки выходят в 3D

Не успели мы наиграться в недавний *Worms World Party*, как парни из *Team17* обрушили на наши головы долгожданное известие о... *Worms 3D*! Работы над ним ведутся уже давно, но до недавнего времени они были "временно заморожены по причине неготовности



игроков к такому повороту событий". Возможно, поиграть в 3D-червей нам удастся уже следующим летом; если обещанная трехмерность не является дешевым рекламным трюком (сколько говорили про *HoMM* в 3D?), то экстремальное веселье обеспечено. Первые подробности — на E3.

E3 в цифрах и фактах

Скорее всего, когда вы будете читать эти строки, E3 уже будет в самом разгаре. Но от этого нижеизложенная информация не теряет своей актуальности. Итак: на выставке будет показано 750 игр от 400 разработчиков, сорок процентов которых предназначены для консолей, пятнадцать — для карманных компьютеров, девяносто — для семейной аудитории. Двадцать процентов новинок — вообще для девушек и женщин (Барби, наверное), а восемь — для... пенсионеров (симулятор очереди за хлебом или стратегическое собирание бутылок?). Что же тогда остается нам — не детишкам, не старикам и не женщинам? Хотя бы пара десятков достойных игрушек на всех платформах набралось...

Ряд достойных внимания разработок на E3 не покажут: *New World Computing* (*Heroes IV*, *M&M IX* и фэнтезийный "CS-киллер" *LoMM*) от участия в выставке отказалась по финансовым причинам, не менее ожидаемые *Team Fortress 2* и *Doom 3* тоже не засветятся, зато состоится первый выход в свет супердолгостроя *Duke Nukem Forever* (покажут видеоролик на движке игры) и очень интригующего *Unreal 2*. Будут показаны и другие любопытные вещи: *Max Payne*, *TORN*, *Neverwinter Nights*, *Hidden and Dangerous 2*,

Mafia, *Stronghold*, *Age of Wonders 2*, *Myth 3*, *4x4 Evolution 2* плюс кое-что еще. По крайней мере, ради этих игр можно стерпеть сотни безвкусных клонов и "продолжений адд-онов к патчам". Ждите от нас более подробной информации о выставке в следующем номере.

Поддельные покемоны правят Францией

Количество незаконно ввозимых во Францию поддельных товаров под лейблом *Pokemon* достигло впечатляющей цифры в 42 % от всего объема контрабанды. Даже такие традиционно пользующиеся успехом у кон-



трабандистов вещи, как оружие и наркотики (не говоря уже про пищевые продукты и сигареты), оказались смещены под напором японских захватчиков. Похоже, скоро изготовление фальшивых покемонов станет таким же прибыльным (и опасным) делом, как фальшивомонетничество. Покемоны — международная валюта нового тысячелетия...

Кровавые игры

Кровавая трагедия, развернувшаяся в одной из американских школ (ученик расстрелял из автоматического оружия несколько одноклассников и преподавателя), получила любопытное продолжение: вдова убитого учителя подала иск на двадцать пять игровых компаний, производящих и издающих компьютерные игры, содержащие сцены насилия. Сумма иска составляет **пять миллиардов (!)** зеленых американских рублей. Результаты пока неизвестны (сомневаюсь, что женщина хоть что-нибудь получит — сведений о том, что убийца был заядлым геймером, не было). Зато группа родителей учеников злополучной школы направила жалобу лично Джону Кармаку, призывая его прекратить создание "замешанных на крови игр". Может быть, Джон теперь уберет все "сцены насилия" из нового «Дума», заменив их на ловлю бабочек и собирание ромашек?

Dynamix несет потери

Не успела *Dynamix* успела завершить *Tribes 2*, треть программистов компании потеряла свои рабочие места из-за серьезных финансовых проблем фирмы. Те же, кто ос-

тался (16 из 24), займутся штампованием "заплаток" к *Tribes 2*, разработкой *Tribes 3* и неким секретным проектом.

CDV ворует у разработчиков

Немецкий издатель решил заработать немного легких денег, объявив о выпуске дополнения к *Half-Life*, вобравшего в себя все лучшие бесплатные модели, карты и модификации. При этом никаких гонораров их разработчики не получают, более того: CDV даже не стала спрашивать согласия разработчиков. Похоже, зреет грандиозный скандал; если же вы занимаетесь HL-творчеством, не упустите шанса подать в суд на наглую компанию.

X-Box — убийца разработчиков?

Сведения о том, что *Microsoft* в работе над своей «консолью-могильщиком» здорово выбивается из графика, привели к падению акций многих игровых компаний (*Electronic Arts*, *Activision*, *THQ*). Ради исправления положения гиганты стали судорожно от "коробка" отрешиваться, утверждая, что у них и в мыслях не было с этой "гадостью" связываться.

P.S. Убийцей приставок, PC или разработчиков X-Box навряд ли станет, но вот довести своего создателя до нищеты может: по последним сведениям, Билл Гейтс перестал быть самым богатым человеком, уступив место владельцу торговой сети *Wal-Mart* *Сэму Робсону Уолтону*.

СРОЧНО В НОМЕР

Гиганты плодятся и размножаются

Представитель *Planet Moon Central*, подарившей нам уникальный *Giants: Citizen Kabuto*, в одном из интервью обмолвился, что очень скоро они анонсируют продолжение. По слухам, чудо произойдет на E3; в ближайшем же бу-



дущем стоит ожидать появления редактора уровней и визуально улучшенной версии под *GeForce3*.

Hasbro и покемоны

Убытки компании Hasbro за этот квартал составили 25 миллионов долларов. Причиной неудач считается падение интереса к плюшевым покемонам, выпускаемым фирмой, и настольным играми с ними же. Напомню, что в прошлом году компания потеряла 112 миллионов, по-

сле чего они продали свое игровое подразделение и портал Games.com. Интересно, что (или кого) им придется продавать сейчас? А проблемы Hasbro кроются скорее всего не в падении интереса к мягким Пикачу, а в том, что покемоний рынок оккупировали пираты (см. новость выше).

III. Россия

В борьбе за локализацию

Этот месяц выдался необычайно богатым на анонсы локализаций перспективных западных проектов. Особенно порадовала «1С», которая поделилась с нами информацией о том, что в недрах компании идет работа над локализацией ожидаемого многими шутера Mafia: The City of Lost Heaven. Проектом займется компания «Логрус.РУ», известная по русским версиям Windows и MS Office, недавно порадовавшая нас «Крутым Сэмом» (за рубежом — Serious Sam). По сведениям из некоторых источников, эти же фирмы в будущем возьмутся за работы над Fly 2, Tropico, Duke Nukem Forever, Merchant Prince, Hidden & Dangerous 2, Outlive, Star



Leader, Max Payne, Stronghold и Myth 3. Вот это размах! Возможно, компания продолжит практику «два в одном», как это было с «Сэмом», на диске с которым были и русская, и английская версия игры. Не отстает и «Бука», которая начала работы по локализации Wizardry 8 и ведет переговоры о многопользовательском адд-оне к «Ру-

не» под названием Halls of Valhalla. Для галочки отмечу и «Руссобит-М», которой достались M-Space Cadet, Hooligans и Three Kingdoms Divine Destiny.

«Корсары 2» снимают швартовы

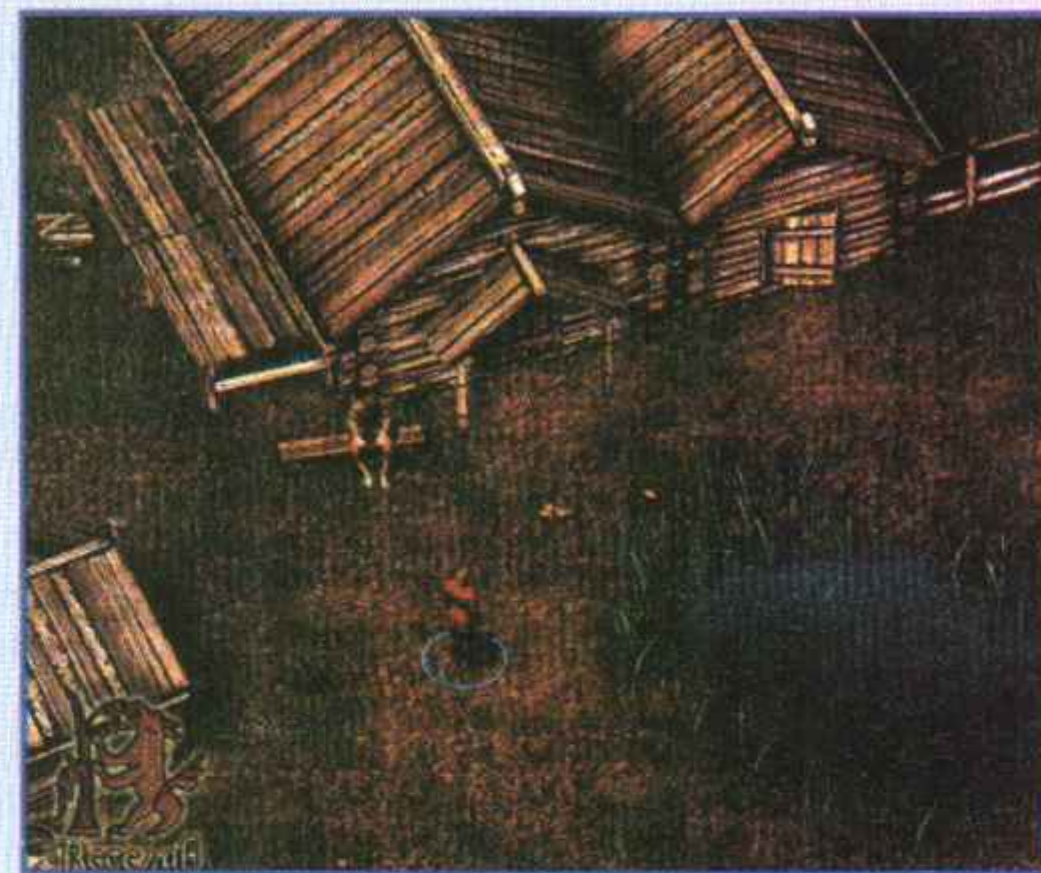
Продолжение нашумевших «Корсаров», работа над которым началась совсем недавно, потихоньку обрастает деталями. Во-первых, ныне мы не привязаны ни к каким обязательным сюжетным линиям — в этом мире можно просто жить, занимаясь торговлей или разбоем. Во-вторых, появится возможность выбора персонажа (с РПГ-подобной генерацией), появятся дополнительные параметры и акцент на побочные квесты. И в-третьих, в игре появится мощнейший многопользовательский режим: до 16-ти игроков и куча ре-



жимов игры — от DeathMatch до Capture the Fort (аналог CTF). Посмотреть на проект будет крайне любопытно; CTF в открытом море выглядит многообещающе.

Россия выходит на рынок онлайн-вых игр?

Несмотря на то, что игра «Всеслав Чародей» от Snowball все еще находится в разработке, конца и края которой не видно, отцы-основатели поведали, что году эдак в 2003 следует ждать онлайн-овой игры во вселенной Всеслава. Это, конечно, здорово, но, может, сначала стоит закончить хотя бы однопользовательскую часть?



IV. Интересности

«Серьезное» воровство

Занятные вещи творятся в Великобритании: неизвестные воры угнали грузовик Take Two Interactive, в кузове которого лежало четыре тысячи копий шутера Serious Sam. Сумма кражи расценивается в 120 тысяч фунтов стерлингов, а английские геймеры теперь могут никогда не увидеть «Сэма» в продаже. Мо-

жет быть, это дело рук какой-нибудь секты, протестующей против насилия в играх?

Чипсы для стратегов

Корейцы настолько обожают стратегии Blizzard, что грех не срубить на этом немного денег. Так считают производители «хрустящих крабов». Эти товарищи начали массовый выпуск чипсов с оформленными «под



StarCraft» упаковками; по информации «оттуда», товар сметают с прилавков в секунды. Интересно, что будет дальше — бензопилы «Doom» и машины «Carmageddon»?

Кибербезьяны атакуют. Берегись, Blizzard!

Компьютерные хулиганы продолжают творить беспредел на просторах Мировой Сети. Седьмого мая сего года в восемнадцать ноль-ноль по московскому времени был совершен очередной публичный акт онлайн-вандализма. В который уже раз самым бессовестным образом был хакнут сайт компании **Blizzard**. Злоумышленники напрочь подвесили один из крупнейших игровых Интернет-ресурсов, вдобавок поместив на нем информацию крамольного содержания. Ввиду глубокого смысла послания и очевидной его ценности для будущих поколений геймеров привожу дословный перевод: *"Страничка не может быть загружена ввиду того, что она хакнута нашими тренированными кибербезьянами и подземными гномами."*

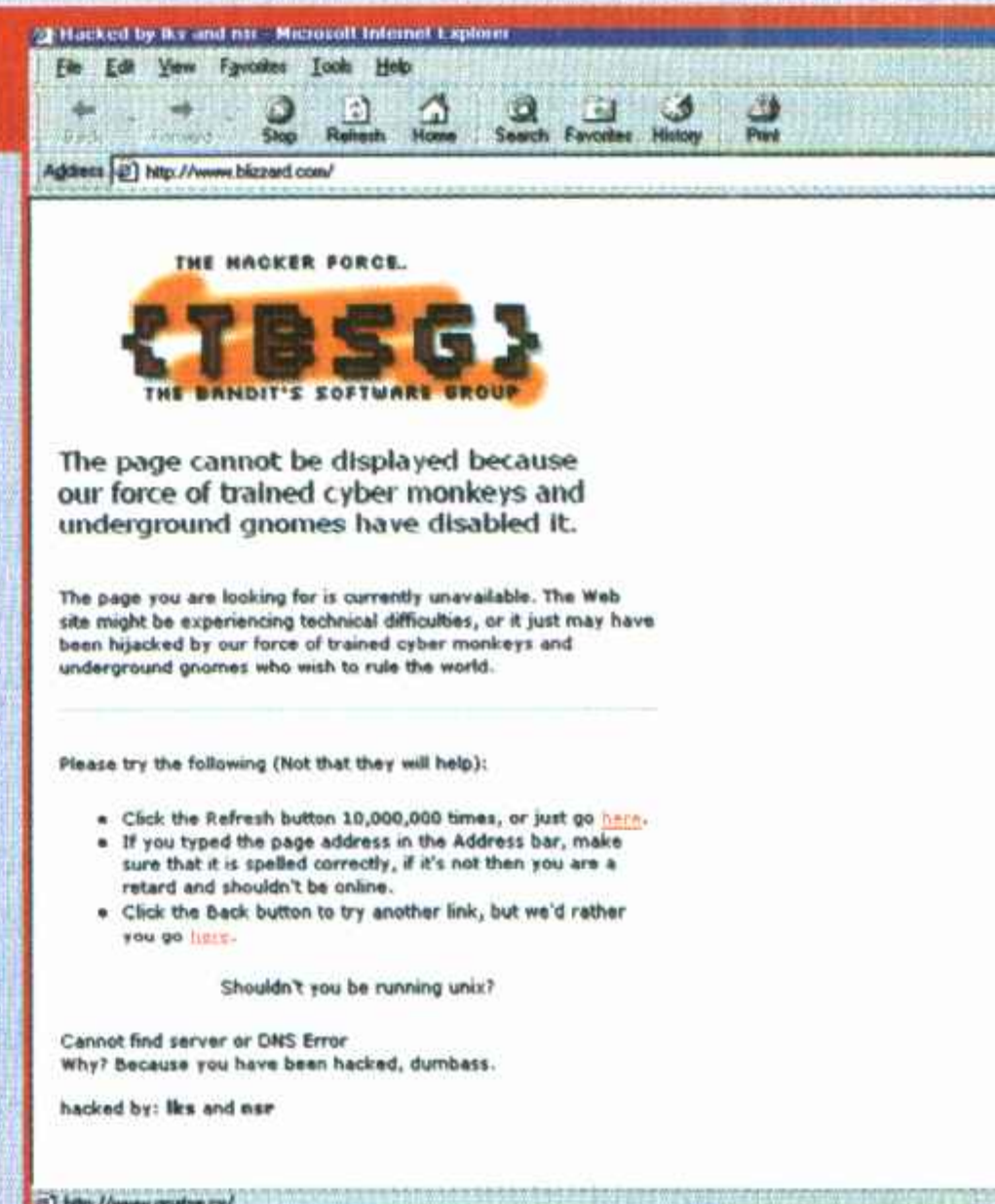
При прокручивании странички в окне браузера можно было созерцать логотип отважных сетевых корсаров — группы (TBSG) The Bandit's Software Group (запомните это имя), не побоявшейся поставить роспись под содеянным. Самые же настойчивые посетители сайта могли обнаружить и мудрые наставления "бандитов", адресованные всему населению Сети: *"Щелкните кнопку 10000000 раз или же просто нажмите вот сюда. Если пожелаете ввести адрес, то пишите его правильно, а то, может, вы тормоз. Тогда вас надо отрубить от Инета. Вот теперь можете щелкнуть "Назад", чтобы отправиться на любую другую страничку, но можно сюда и не щелкать."*

The page cannot be displayed because our force of trained cyber monkeys and underground gnomes have disabled it.

The page you are looking for is currently unavailable. The Web site might be experiencing technical difficulties, or it just may have been hijacked by our force of trained cyber monkeys and underground gnomes who wish to rule the world.

Завершал тираду философский вопрос: *"А не перейти ли вам на Unix?"*

Интересен не только факт надругательства (благо, прецеденты уже были), но и то, что устранена неполадка была только под утро (опять же по московскому времени). На протяжении более чем девяти часов все посетители сайта вынуждены были довольствоваться прочтением послания от "кибербезьянок и подземных гномов". Когда же веб-программисты Blizzard вернулись к жизни и восстановили работоспособность сервера, то пострадавшая компания даже не удосужилась извиниться перед пользователями или каким-то другим образом прокомментировать случившееся. По Сети же поползли ничем не подтвержденные слухи, что воротилы игрового бизнеса готовят акцию по привлечению хулиганов к уголовной ответственности. Официального подтверждения слухи пока не получили. Впрочем, у Blizzard еще достаточно времени, чтобы обратиться в суд. Благо американские законы позволяют рассматривать дела даже спустя 200 лет с момента преступления...



Даты выхода игр

| Май | | | | | |
|---------------------------------------|----|-------------------------------------|----|------------------------------|----|
| O.R.B. | 05 | 911: Fire and Rescue | 29 | Diablo 2 Expansion Set: | |
| Myst 3: Exile | 07 | DragonRiders: Chronicles of Pern | 29 | Lord of Destruction | 23 |
| Star Trek Voyager: | | Peacemakers | 29 | Gangsters 2: Vendetta | 26 |
| Elite Force Expansion Pack | 08 | Anarchy Online | 30 | Pool of Radiance: | |
| Deus Ex Game of the Year Edition | 09 | Baldur's Gate 2: Throne of the Baal | 31 | Ruins of Myth Dranor | 29 |
| The 4th Prophecy | 10 | Microsoft Train Simulator | 31 | Июль | |
| Original War | 11 | Arthur's Knights: Tales of Chivalry | 31 | MechCommander 2 | 01 |
| Disney's Atlantis: | | Июнь | | Destroyer Command | 01 |
| The Lost Empire — Trial By Fire | 12 | Commandos 2 | 01 | Conflict Zone | 02 |
| Traffic Giant | 13 | Project Eden | 02 | Silent Hunter 2 | 02 |
| SCHIZM: Mysterious Journey | 15 | Startopia | 03 | Star Trek: | |
| Eurofighter Typhoon | 15 | World War 2 Online | 03 | Starfleet Command Volume 2 — | |
| Arcanum: | | Alone in the Dark: | | Orion Pirates | 04 |
| Of Steamworks and Magick Obscura | 16 | The New Nightmare | 04 | Vietnam 2 | 05 |
| Operation Flashpoint | 17 | Shogun: Total War — | | Harpoon 4 | 12 |
| Magic & Mayhem: Art of Magic | 17 | The Mongol Invasion | 05 | Star Wars: | |
| Virtual Deep Sea Fishing 2 | 18 | Sudden Strike Forever | 06 | Super Bombad Racing | 15 |
| Pearl Harbor: Defend the Fleet | 19 | Emperor: Battle for Dune | 12 | Skip Barber Racing | 15 |
| Ripley's Believe It or Not | 20 | Anachronox | 12 | Buffy the Vampire Slayer | 15 |
| Legends of Might & Magic | 21 | EverQuest: | | Wizardry 8 | 15 |
| Leadfoot: Stadium Off Road Racing | 22 | Deluxe Edition | 14 | Shadowbane | 15 |
| Star Trek DS9: Dominion Wars | 22 | Legend of the BladeMasters | 15 | Gothic | 15 |
| B-17: Air War Over Germany | 23 | Neocron | 15 | Pantheon | 15 |
| Who Wants to be a Millionaire? | | Battle Isle: DarkSpace | 15 | Star Trek: Bridge Commander | 15 |
| 3rd Edition | 24 | Z: Steel Soldiers | 15 | Max Payne | 16 |
| Gilbert Goodmate and the | | Iron Dignity | 15 | Motor City Online | 17 |
| Mushroom of Phungoria | 25 | Half-Life: Blue Shift | 15 | Galleon | 17 |
| Links LS 2001 Course Pack | 25 | Sovereign | 16 | Battle Realms | 20 |
| Desperados: Wanted Dead or Alive | 26 | Independence War 2: | | Dark Ore | 20 |
| Battlecruiser Millennium | 27 | The Edge of Chaos | 19 | Warrior Kings | 25 |
| Heroes Chronicles: The Final Chapters | 28 | Reno Air Races | 20 | Mafia | 28 |
| | | Ballistics | 20 | Throne of Darkness | 31 |

Редакция предупреждает, что не несет ответственности за несанкционированное перенесение сроков выхода игр издателями и разработчиками.



Вступление к "CD-Мании"



Привет всем! Как обычно, нынешний компакт содержит в себе ряд доработок по сравнению с предыдущим, и будем надеяться, что звезда совершенствования будет светить нам и дальше, озаряя, так сказать, наш тернистый путь со всеми его репейниками, лишайниками и прочей мерзостью. Среди прочего, если ничего в последний момент не пойдет кверху килем, появится долгожданная (вы, наверное, устали ее от нас ждать) кнопка Browse, которая позволит при инсталляции всякоразного добра нормально выбирать путь, куда это самое всякоразное добро будет инсталлироваться.

Далее. В "Территории разлома" вы прочтете статью про отечественную игру

Paradise Cracked, а на компакт сможете послушать некоторую музыку, из нее происходящую и любезно предоставленную нам добросердечными разработчиками из MiSTland.

"Если уж ставить музыку из отечественной игры, то почему только из одной?" — подумали мы. "Действительно!" — резонно ответили мы же себе же и решили добавить еще и музыку из не менее отечественной и тоже игры по названию "Железная стратегия". Послушайте, оцените.

Теперь по вопросу "Игровой зоны", которая, как убедительно доказали ваши письма (за что вам отдельное человеческое спасибо!), нужна вам и вами же любима. Мы ее немного расширяем: теперь

в "Зоне" постоянно будут присутствовать различные дополнительные блоки. Сейчас вам предлагается одеть аську в игровые скины, познакомить десктоп с новыми обоями и... И — суперэсклюзивный и ранее нигде не встречавшийся зверь по кличке "сабленог Гриднева", обитающий в DOOM II и впервые появляющийся на широкой публике. Он стесняется внимания и может убежать, так что — не пропустите! Надеюсь, великий DOOM II у всех есть? ;)

На этом перечень того, что мне хотелось бы отметить, заканчивается; играйте, читайте, пользуйтесь!

Геймер
gamer.sobaka.igromania.ru

РУКОВОДСТВА И ПРОХОЖДЕНИЯ



На компакт номера публикуются:

1. Как и обещалось, **Игорь Савенков** завершил эпическое руководство и прохождение по хитовому и неоднозначному **Fallout Tactics: Brotherhood of Steel**, ранний материал из которого вы могли читать в предыдущем номере. Материал огромнейших размеров — рекомендуем посмотреть всем поклонникам.

2. Богосимуляционная (и нечего смеяться, это жанр такой — GodSim) стратегия **Black & White** разжигалась всесторонним руководством и развернутым прохождением за авторством **Кирилла Шитарева**. Некоторые выдержки из материала, показавшиеся Кириллу наиболее ценными, вы можете прочесть в "Матрице", основная же часть находится на компакт, где и предстанет вашему вниманию.

3. Отечественные "Дальнобойщики 2" только слепой, глухой и ментальнонемой назовет "автосимулятором и ничем больше". Вам предлагается глубокий анализ игровых моментов и различные элементы прохождения, подготовленные человеком-легендой по имени **Кант**.

4. Ультра-"мясистый" экшен **Serious Sam**, локализованный как "Крутой Сэм", полностью пройден (что само по себе уже можно считать достижением) и обрел полное прохождение, а также каталогизацию монстров и оружия, благодаря усилиям нашего сотрудника по имени **Kurt**.

5. И еще один экшен в разделе "Руководств и прохождений". Точнее, экшен-ужастик. Называется он **Evil Dead: Hail to the King** и сделан по мотивам культовой кинотрилогии "Зловещие мертвецы". Автор — **Atom**, хорошо знакомый вам по многочисленным статьям в журнале. Хотя игра и не хватает звезд с неба, однако является добротной работой, которая многим покажется увлекательной.

6. Комедийный квест **Stupid Invaders**, в российском игроиздании получивший имя "Тупые пришельцы", обрел блестящее прохождение, вышедшее из-под пера **PSmith**. Прохождение можно почитать и отдельно от игры — оно написано весело и полностью в духе Stupid Invaders.

7. Уфоподобная стратегия **Star Trek: Away Team**, содержащая ряд неоднозначных и скрытых моментов, что для игр данного жанра типично, запротоколирована **Матвеем Кумби**.

8. Оригинальная тактическая стратегия **Kohan: Immortal**

Sovereigns обрела руководство и прохождение в авторстве **Антон Голыцина**.

9. В свое время мы давали огромный материал по **Baldur's Gate 2**, созданный двумя нашими сильнейшими журналистами: **Dash** и **Кириллом Шитаревым**. Но, как вы понимаете, игра содержит в себе несметное количество нюансов. Сейчас, по прошествии времени, **Dash** решил вернуться к BG2, подготовив статью "Замки в Baldur's Gate 2". Всем настоящим поклонникам "Врат Бальдура" смотреть в обязательном порядке!

10. Учитывая то, что локализация "JA2.5: Цена свободы" от "Буки" появилась только сейчас, на компакт мы повторяем материал **Юрия Бушина**, публиковавшийся в январской "Игромании". Однако учтите, что материал на данный момент не полностью соответствует действительности. Как оказалось, локализованная версия содержит ошибки (глюки), по причине которых в Траконе нельзя нанять NPC. Есть и другие неприятные моменты. "Бука" готовит патч — как появится, сразу же поставим на компакт. И еще — **Dash** сейчас занят подготовкой масштабного руководства по "Цене свободы". Ждите его в следующем номере на компакт.

11. Буквально в момент написания этих строк поступил **Hostile Waters: Antaeus Rising**, подготовленный **Антоном Логвиновым**. В журнале Антон просил отметить, что, помимо обычных руководства и прохождения, вы сможете прочесть массу всего о сюжете и о людях, стоящих за разработкой игры (об актерах и писателе). Всем поклонникам будет интересно — посмотрите!

12. И последнее. Если не произойдет никаких осложнений, то на компакт вы сможете прочесть руководство и прохождение по **Desperados** от **Алана Берновского**. Если же осложнения произойдут, то будет только прохождение, которое уже полностью готово. Будем надеяться, что Алан успеет и Desperados пойдет в полном объеме!

Х. Структура. Все названные статьи публикуются в разделе "Руководства и прохождения" на компакт, где снабжены графикой и всем прочим. Помимо того, в разделе "По журналу" в блоке "Матрица" все то же самое, но без картинок, дано в виде RTF-файлов. Редакция напоминает, что все материалы являются собственностью журнала и не могут быть опубликованы где-либо, будь то сайт или печатное издание, без нашего письменного разрешения.

ИГРОВАЯ ЗОНА



Составитель рубрики: or@NGE
(orange@igromania.ru)

При участии Геймера и Алексея Макаренкова
Counter-Strike (кроме карты [de_mania](#))
и «шкурки» для UT — Андрей Терминатор
(termit@igromania.ru)

#01. Baldur's Gate 2

1. Пять высокоуровневых героев самых различных рас и классов. Портреты и озвучка прилагаются.

2. **Character Generator** — в первую очередь предназначен для поклонников настольной AD&D, позволяет легко и быстро создать «правильного» героя по принципам BG2 и даже распечатать результат.

#02. Black and White

1. Подарок параноикам. Утилита **Creature Backup**, позволяющая сохранять резервные копии ваших питомцев.

2. Сразу же после появления игры в продаже товарищи из Lionhead выпустили патч, добавляющий в игру павиана, леопарда, а также такое экзотическое животное, как лошадь.

3. Патч, активизирующий секретное существо — гориллу.

Большую подборку софта к игре смотрите на компакт в разделе «Вскрытие».

#03. Blade of Darkness

1. **Gladiator Mod** — в соответствии со своим названием, посвящен нелегким будням гладиаторов. Это настоящий файтинг (немного отдающий синглплеерным режимом из Q3) — серия сражений один на один (не всегда) с непрекращающейся вереницей управляемых компьютером соперников (все твари из синглплеера, «сюжетные» персонажи плюс некая Саламандра, не представленная в оригинальной игре!). Адреналин так и хлещет, кровь и отсеченные конечности разлетаются во всех направлениях — романтика. Как долго вы выстоите? В качестве дополнения на все тот же диск мы помещаем и лучшие карты для этого великолепного мода в количестве пяти штук.

2. **Canibal Mod** — еще более оригинальное произведение, аналогов которому я даже и не припомню. Суть действия в том, что мы восполняем свое здоровье не глупыми бутылочками с непонятным содержанием, а свежим мясом противников. Только не забудьте, что прежде чем отгрызать ляжку у оппонента, его нужно предварительно «завалить». А то может так случиться, что отгрызать будут уже у вас.

Desperados: Wanted Dead or Alive



Σ 4 Ρ Δ Ο

ИГРОВАЯ
ЗОНА



МАКСИМУМ ОТ
ИГР
МАКСИМУМА

№06 и ю н ь 2001

WELCOME TO
EL PASO

Игровая Зона

Baldur's Gate 2
Black and White
Blade of Darkness
Counter-Strike
Creatures 3
Deus Ex
Diablo 2
Fallout Tactics
Ground Control
Half-Life
Heroes of Might and Magic
Majesty: The Northern Expansion
MechWarrior 4
Moorhuhn 2
Quake 3
Rainbow Six
Red Alert 2
Rune ("Пуна")
Sacrifice
Serious Sam
Settlers 4
Soldier of Fortune
The Sims
Tribes 2
Unreal Tournament
Дополнение №01:
Doom II (Сабленог Гриндева)
Дополнение №02:
Игровые скины для ICQ
Дополнение №03:
Подборка игровых обоев

Демо-версии

Catch The Sperm
ExcaliBug
Legends of Might & Magic
и не только

Патчи

Blade of Darkness
Half-Life: Opposing Force
Icewind Dale: Heart of Winter
NASCAR 4
Rune
Tropico
Век Парусников 2
Дальнобойщики 2
Шторм

Трейнеры

Desperados
Erofica Island
In Cold Blood
Resurrection
Serious Sam

По журналу

Rulezz & Suxx
Графика "Rulezz & Suxx"
Deathmatch

Quake 3: Arena — Моды: Weapons of Fury, Freeze Tag.
Unreal Tournament — Моды, мутаторы:
Operation Stingray, Operation Stingray Map Pack, W.O.R.M. —
Weapon/Object Replacement Mutator,
Russian Bonus Pack
Counter-Strike — боты: BotPack №9
Counter-Strike — демки: cs_assault
Bunny Hopping
Counter-Strike — демки: Unknown
Consistence Patch 2
Демки с отборочного турнира Q3
CPL Europe.
Демки с турнира Q3 — AMD XS Cup
Invitational Results

Антивирус

Bounce Spam Mail 1.8
Spam Buster 1.9
POP3 Check 1.0.1
Spam Hater 2.09

Взрывчатка

Cheap Black & White Script Editor
DarkYoda's Black&White L3D
Sad Extractor beta2
Tattoo Manager
The Quick and Dirty:
Black and White Texture I/O Utility

Материалы

Urban Mercenary
VCW VicMan's ReCoder
7-Way

Active Email Monitor
MAPNotify: Shadow of Power! 2.03.SE

MailSweep
AutoMail
Safe Letter

Qbem
BearShare
Trillian

КОДЕКС

Трейнеры:
Black & White
Chicken Farm
Hostile Waters
"JA 2.5 Цена Свободы"
Offroad
The Sims: House Party

Матрица Плюс

UT Skin Maker 2.4
UT Skin Maker 2.4:
Дополнительные модули
Blade Tools

Пример карты Blade of Darkness

Самолеты

Учебник «Simple Game Scripting»

Территория разлома

Демка из Quake II
Демки из Quake II

Синклер

Вне компьютера

AD&D: Maztica
Спойлер Седьмой Редакции
Частичный спойлер Apocalypse
Колоды Top 8 с GP Moscow
Сканы карт Седьмой Редакции
Серия юмора по статье "Магическая Сеть"
Фотографии по Warhammer.

Скриншоты №06

Софтверный набор

Magic Trainer Creator
Magic Suitcase
Базы данных к Magic Suitcase по
Mercadia, Masques, Nemesis, Prophecy,
Invasion, Planeshift, Седьмая Редакция
плюс картинки Седьмой Редакции

FF15 v5.0

Game Audio Player playlists

GeekPlay Counter-Strike v1.0b3

High Viewer ver 1.2.6

ICQ 2000b Build 3281

INFORMER v.3.41

"Лови"

ScramDisk

Shooter 1.50

WinAmp 2.75

Xenu

Новая база данных DLH

Обновления для DLH

#04. Counter-Strike

Карта de_mania

Финальная версия. Полностью откомпилированная и играбельная, идеально сбалансированная, протестированная практически всеми сотрудниками редакции и запакованная в удобный инсталлер. Тем, кто не видел бету, выложенную на прошлом компактe, напомним, что карта представляет собой копию редакции «Игро-мании», с незначительными изменениями в пользу играбельности. В комплекте также поставляются waypoint-ы для POD бота.

Новые уровни

Давненько мы не баловали вас, дорогие читатели, новыми уровнями для C-S. Исправляем положение — карты cs_country, cs_dam, cs_deadcalm и de_jungle станут достойными экспонатами в вашей коллекции.

Igromania Weapon-Pack #4 for Counter-Strike: "Heavy Firepower"

Raging Bull

Любите ли вы револьверы? Нет? Зря, много теряете. И чтобы наглядно продемонстрировать, сколько же вы теряете, мы выкладываем модель "Бешеного быка", заменяющего Desert Eagle. Почувствуйте себя ковбоем. Только вот оптического прицела на этот раз не будет. А жаль...

Mausier Sniper Rifle

Снайперская винтовка фирмы "Маузер" — отличная замена стандартной AWP. Стильный ствол зеленого цвета с раскрытыми сошками и необычным прикладом смотрится на все сто.

FN90 Akimbo

Это, конечно же, приколы, и воспринимать всерьез его не стоит. Но вот приколоться... Суть состоит в том, что теперь вместо пулемета вы будете палить с двух рук из FN90.

M134 Vulcan Minigun

Ну вот, добрались и до сути. Всем любителям немеряной крутости и фанатам дорогих американских боевиков посвящается. Машина смерти, Инструмент мастера, Альфа и Омега. Короче, шестиствольный пулемет. Нарисован мастерски, сразу видно, что трудились профи. Так что... JB, патроны!

#05. Creatures 3

На радость отечественным норноводам и норноводам мы выкладываем подборку из 20 особей обоих полов, находящихся на разных стадиях развития. Мучайте на здоровье!

#06. Deus Ex

1. Как правило, всевозможное «народное творчество» — моды, дополни-

тельные уровни, скины, оружие и пр. — предназначается для мультиплеера. Известную своим замечательным синглом **Deus Ex** эта участь также не миновала. В наличии имеются только мультиплеерные примочки, большую часть которых мы трогать не стали ввиду непопулярности этого самого мультиплеера. Исключение сделано для **Deathmatch**-карт, а именно: **Gravle Pit**, **Morbias** (римейк популярной арены из **Unreal Tournament**) **Towers**, **Underground** и **Villa**. Уж больно хороши.

2. На закуску — несколько новых классов игроков, опять же только для мультиплеера.

#07. Diablo 2

Тема **Diablo 2** закрывается до лучших времен (точнее, до выхода **Lord of Destruction**), и напоследок мы решили поднапрячься и преподнести вам большую подборку самого разнообразного «хаба».

1. **Diablo 2 Waypoint Editor** — позволяет активизировать все **waypoint**-ы, а заодно все четыре акта и три уровня сложности, недоступные с самого начала.

2. **Diablo 2 Item Generator** — отличается от остальных редакторов **inventory** наличием некоторого элемента неожиданности, то есть вы с самого начала не знаете, какой предмет у вас получится. Своего рода халявный **gambling**: в процессе генерации вы отвечаете на общие вопросы, касающиеся магических свойств предмета, а также его класса, но конечный результат станет известен вам только после загрузки игры.

3. **Diablo 2 Leveler**. Эта утилита приглянулась мне именно своей странностью: изменяет всего один параметр — уровень героя, оставляя все остальные данные нетронутыми.

4. **Windows Key Disabler** — отключает в игре стандартные сочетания клавиш типа **Alt+Tab** или клавиши **Windows**. Теперь вам не грозит нелепая смерть из за случайного вылета в «винду» в самый разгар боя.

5. **Diablo 2 Cheater** — трейнер, но не простой, а очень удобный: позволяет изменять абсолютно все параметры героя, не являясь при этом таким громоздким и замороженным, как большинство других.

6. Подборка высокоуровневых героев различных классов. Среди них — синглплеерный персонаж 90 уровня, присланный читателем журнала **Вячеславом Глазковым**.

#08. Fallout Tactics

1. **Eliot Mod** — вносит некоторые изменения в сюжет, добавляет несколько новых видов вооружения и изменяет характеристики стандартных пушек.

2. Новая версия логической игры **XO-Tactics** — продвинутые крестики-нолики на большом поле и с возможностью сетевой игры (!!!). Само собой, интерфейс выполнен в духе **Fallout**.

3. Подробнейшая база данных по оружию и предметам в формате **Microsoft Excel**. Единственным ее «недостатком» можно назвать англоязычность.

#09. Ground Control

1. Однопользовательские миссии **Ground War**, **First Day** и **Impregnable**.

2. Скин для **Winamp**, обещанный в прошлом номере, но не попавший на компакт по техническим причинам.

#10. Half-Life

В прошлых номерах подборки по **HL** ограничивались парой-тройкой уровней. Но великая игра заслуживает большего, а посему ваш покорный слуга, вооружившись верной совковой лопатой, доблестно перерыл содержимое серверов соответствующей тематики и отобрал самое интересное из всего представленного многообразия. По причине непопулярности «халфовского» мультиплеера (чего не скажешь о великолепном сингле) такие вещи, как скины и **DM**-карты, здесь не рассматриваются...

1. Синглплеерный мод **Mission of Mercy** — сверхоригинальное творение. На протяжении доброго десятка отлично нарисованных уровней завербованному пришельцами **Фримену** (под вашим чутким руководством) предстоит добраться до боеголовки, уже готовой к отправке в мир **Xen**, для уничтожения последнего.

2. Мод **Half-Life Chronicles: Episode One** — направляет сюжет по несколько другому пути (какому — оставим в секрете). Рекомендуется тем, кто уже прошел всю игру. Дизайн уровней немного грубоват, зато присутствует много скриптовых сценок и новое оружие.

3. Большая подборка прицелов для тех, кому надоели стандартные оранжевые «шейры».

4. Украшательства — четыре скина для **Winamp** и четыре же темы для **Windows** плюс стилизованный под **HL** шрифт.

#11. Heroes of Might and Magic

Heroes of Might and Magic 2

Как и было обещано, вашему вниманию предлагается подборка из десяти пользовательских сценариев. Обратите внимание, что работают они только при наличии аддона **Price of Loyalty**.

Heroes of Might and Magic 3

1. Кампании **Diablo**, **The Academy**

и **Owner of The Rings**.

2. Сценарии **After the Bomb**, **Arkados**, **Death in the Middle**, **Greece**, **Lost Civilization**, **Prodigal** и **Revenge Underground**. Последний создан и прислан в редакцию читателем «Мании».

#12. Majesty: The Northern Expansion

1. Сразу после выхода официального аддона появился первый дополнительный квест — **Balance of Twilight**. Ловите, неугомонные маги и магички!

#13. MechWarrior 4

1. Очень удобный редактор скинов. Думаю, разобраться с управлением вам не составит никакого труда, а если и возникнут вопросы, на помощь придет подробнейший хэлп.

2. Набор из неофициальных мультиплеерных уровней на любой вкус — и техногенные ландшафты, и безжизненные пустыни, и зеленые луга.

#14. Moorhuhn 2

Продолжение гениального «Куроплепа» — незамысловатой аркады, способной парализовать работу нормального офиса как минимум на пару дней. Оказывается, под слоем снега в зимней версии игры скрывалось живописное болотце.

Кстати, Германия нынче переживает бум **Moorhuhn** — продаются тонны атрибутики: от плюшевых кур и наклеек до золотых брелков соответствующей тематики. А вы говорите — телепузики...

#15. Quake 3

1. Вниманию уважаемых кутрикеров, да и всех остальных, пожалуй, предлагаются три отличные карты, одна из которых (**Q3Tourney2 Remix**) сделана нашим читателем. Берите пример! А карты называются **Aerowalk**, **Astrocit** и **Q3Tourney2 Remix**.

#16. Rainbow Six

1. Карта **de_dust**. Да-да, вы не ошиблись — знаменитый уровень из **Counter-Strike**, адаптированный под **Rainbow Six**. Надо сказать, весьма грамотное решение: если задуматься, у этих двух игр очень много общего. Кроме того, автора надо похвалить за героизм: перенести уровень в игру с совершенно другим движком — это поистине титанический труд.

#17. Red Alert 2

1. Как и всегда, официальные **map pack**-и от **Westwood** под номерами 9 и 10, в каждом по три карты.

2. Дополнительные юниты и здания, как совершенно новые, так и переключавшиеся из **C&C**.



3. Мод **Steel Engagement**, вносящий огромное количество изменений в характеристики стандартных юнитов и дающий дополнительные здания и юниты.

#18. Rune

Продолжаем начатую несколько номеров назад традицию. Новые карты, мутаторы и скины. Получите и распишитесь.

1. Карты: **DM-Agony**, **DM-Arcane Temple**, **DM-Codex**, **DM-Hazard Arena** и **DM-Trap Map**.

2. Мутаторы: **Ancient Rune Control**, **Last Guy Standing** (римейк популярного мода **Unreal Tournament**) и **Brain Power**.

3. Скины **Chaos Demon**, **Executioner**, **Twinky** и **GS-3**.

#19. Sacrifice

1. Забавная и довольно качественная Flash-игрушка **Sacrifice Shooter** — нечто наподобие **Moorhuhn**.

2. Как и всегда, карты — **Blizzard**, **The Evil**, **Desert Death**, **Blood Drips** и **Titanium**.

#20. Serious Sam

Моддеры сработали более чем оперативно, результатом явился отличный **Seriously Warped Deathmatch**, помещенный на прошлый компакт. Мапперы, протормозив около месяца, решили взяться за дело и начали «будоражить» игровую общественность новыми уровнями, правда, пока только **Deathmatch**. Встречайте первенцев: **The Gallery**, **Gimick DM**, **Rott**, **Sam Club** и **Spaced Out**.

#21. Settlers 4

Сама игра вышла тихо и незаметно. Вскоре после появления ее на прилавках так же тихо и незаметно стали появляться один за другим новые уровни: **Dance Stadion**, **Heronswood**, **In The Middle**, **Klarenberg** и **Stoney Alien**.

#22. Soldier of Fortune

1. Deathmatch-карты: **Allied Ranzieg**, **Fromhit Ranzieg**, **Soffiles Arena** и **Wasteland**. Последняя — настоящий шедевр.

2. Достойная замена для стандартных пушек — **AK-47** и **MP5**.

3. Утилита для просмотра моделей будет интересна в первую очередь создателям модов и уровней.

4. Набор файлов для создания уровней для **SoF** во всенародно любимом редакторе **Worldcraft**. Внимательно прочитайте инструкцию на компактe!

#23. The Sims

1. Выходу **Sims House Party** посвящается. Огромный архив дополнительных предметов: от мыльниц и воздушных шаров до золотых унитазов и автоматов для изготовления попкорна. Разгребайте

и пользуйтесь на здоровье. Каждый найдет предмет себе по вкусу.

2. Два полноценных редактора предметов, **Transmogriker** и **Blueprint**, помогут вам еще больше разнообразить обстановку. Какой из них лучше — решать вам.

#24. Tribes 2

1. Две карты — **Pit of Death** и **Dessicator**. Не густо, но начало положено. На «следующем номере» будет побольше.

2. Патч **Reverse Sniper** — полезнейшая вещь: теперь снайперская винтовка стреляет не в момент нажатия «курковой» клавиши, а тогда, когда эту клавишу отпускают. Вроде бы просто, а точность стрельбы существенно повышается.

3. Моды **Team DM** (позволяет играть в классический **teamplay**; непонятно, почему этого режима изначально нет в игре) и **Predator Mod** (очень кровавый мод).

#25. Unreal Tournament

Хотел я в этот раз порадовать вас красивыми моделями, импортированными из **Quake III**, но... не судьба. А все дело в том, что **id Software** официально потребовала от всех интернетовских фанатских сайтов убрать конвертированные модели, ссылаясь при этом, что существование этих моделей — якобы прямое покусительство на святое авторское право.

Ну что ж, авторское право есть авторское право. Раз **id** не хотят, чтобы их модели конвертировали, значит, у нас на диске их не будет. Надо чтить уголовный кодекс, как говаривал Остап Бендер. Только вот как-то странно получается: все фанаты при конвертации моделей всегда указывает первоисточник (Q3) и никаких денег от своей работы не получают. Выходит, **id** руководствуется скорее не святыми принципами, а просто злится, что у конкурентов (UT) дела идут хорошо. Спрашивается, кто мешал Кармаку сделать третий Квак настолько хорошим, чтобы играли только в него, а про UT забыли?

Xena the Warrior Princess

Ну да Бог с ними, с Кармаками. Не все такие жадные и злобные. Впрочем, может, в отличие от Кармака, они просто не знают, что творят с их авторскими правами. Шутка, конечно. Ну а теперь серьезно. Смотрели ли вы телесериал «Зена — королева воинов» (в оригинале — **Xena the Warrior Princess**)? Не прикидывайтесь, смотрели. Кто одну серию, кто две, кто весь сериал перед телеком сидел — сие не так важно. Среди хороших модельеров для UT тоже есть люди, которые смотрели. Один из них

взял да и сваял скин самой Зены. Первая «шкурка» вышла малость кривоватой (по мнению ценителей), и автору пришлось в срочном порядке делать второй вариант, «с улучшенной графикой». Естественно, на диск «Мании» пойдет именно второй экземпляр. Скину можно менять цвет (в командной игре), а надевается он на стандартную модель **Female Commando**, так что никаких проблем у вас не возникнет.

Xena Voicepack

Естественно, для Зены нужен соответствующий голос. Нет проблем — еще один фанат взял и надергал из телесериала целую кучу фраз воинствующей дамочки. Теперь у вас есть Зена в «полной комплектации».

Callisto

Помимо Зены есть еще одна героиня, которую любят фанаты. Нет, мы говорим не про «барда» Габриэль. Речь идет о колоритной такой девице по имени **Каллисто** (немного чокнутой блондинке, которая ужасно хотела прибить Зену). Энному количеству мужской аудитории эта дамочка понравилась. Результат — скин для модели **Female Commando**. Сделано хорошо и с пониманием дела. А вот **voicepack** для Каллисто нет. Увы и ах.

Space Marine 40K

Это — новая модель десантника из настольной игры **Warhammer 40K**. Выполнена превосходно. Берите, пока и ее не запретили к скачиванию.

Патч к Bonus Pack 4

Четвертый бонус-пак для UT порадовал всех истинных фанатов игры. К сожалению, было у бонус-пака и несколько «но». Во-первых, нельзя было ставить скины на модели **Xan Mark II** и **WarBoss'a**, а во-вторых, не позволяли менять выше-названным товарищам голоса. Однако фанаты — народ изобретательный. Умельцы малость подумали и сделали патч, который добавляет к вам в реестр доступных классов новые варианты **Xan'a** и **WarBoss'a**, у которых вы можете менять скины и голоса.

Darth Vader Voicepack

Какой голос наиболее подходит для **Xan'a**? Конечно же, голос самого крутого и симпатичного злодея всех времен и народов — **Дарт Вейдера** из классической трилогии «Звездные войны». Я долго искал, но нашел. Длинные, хорошие фразы типа «Feel the power of the Dark Side» придадут бесславной кончине ваших врагов новую прелесть и очарование. А что еще нужно-то?

РУССКИЙЭКСПРЕСС

Наши услуги в области Интернет-хостинга, разработки и размещения Вашего сервера в Интернете:

- **Ваш веб-сервер - от \$10/мес!**
перенос существующих серверов - бесплатно
- **Регистрация доменов**
.ru, .com, .org, .net, .msk.ru, .com.ru, .pp.ru, .net.ru, .all.ru, .express.ru и др.
- **VirtualUnix**
Тем, кому нужен компьютер на хорошем канале! Полноценный Unix-сервер от \$45/мес!
- **Размещение физических серверов (co-location)**
- **Выделенные Интернет-каналы**
64Кбит - \$43/месяц!
- **Интернет-реклама**
рекламные кампании в Интернете
Специальные предложения по рекламе на **SNAT.ru**

Домены - по \$14 в год!
.com .net .org
Возможны значительные скидки



Звоните (095) 743-36-97, 232-96-44
Узнайте о скидках на услуги по размещению веб-серверов!

E-mail: info@express.ru http://www.express.ru/

Вы можете разместить заказ прямо на нашем сервере

<http://www.express.ru>

РУССКИЙЭКСПРЕСС


СайтКом
К О Н С А Л Т И Н Г

РАЗРАБОТКА, СОПРОВОЖДЕНИЕ И ПРОДВИЖЕНИЕ ВЕБ-САЙТОВ ЛЮБОГО УРОВНЯ СЛОЖНОСТИ, АНАЛИЗ И ПРОГНОЗИРОВАНИЕ ЭФФЕКТИВНОСТИ ВАШЕГО САЙТА, ПОДРОБНЫЕ РЕКОМЕНДАЦИИ ПО МОДЕРНИЗАЦИИ И РАЗВИТИЮ, КОНСАЛТИНГ И УПРАВЛЕНИЕ ПРОЕКТАМИ.

- Постановка задач
- Дизайн
- Программирование
- Тестирование
- Хостинг
- Продвижение
- Поддержка и развитие

www.sitekom.ru

(095) 726-26-99

Петровка 20/1 п.2 3й эт.

\$25 долларов
в месяц

Ваш виртуальный www-сервер на любом домене* включает:

- 100Мб дискового пространства
- 32 почтовых ящика POP3/IMAP
- неограниченное количество почтовых адресов
- собственную CGI-директорию
- доступ UNIX-shell (SSH)
- поддержку баз данных SQL
- FTP-пароль для обновлений
- перекодировку кириллицы

и многое другое!

Разместить заказ можно по адресу
<http://www.express.ru>

* доменные имена при необходимости оплачиваются отдельно

VirtualUnix™
новое уникальное решение
для больших серверов:

\$45
у.е./мес.

- полноценный Unix-сервер в Интернет!
- позволяет избежать проблем ограничения ресурсов при виртуальном хостинге
- особые возможности и большая экономия
- возможность устанавливать свое нестандартное ПО и менять любые настройки системы

и многое другое!



Тел. (095) 232-96-44

www.express.ru

Бюро Телекоммуникационных Услуг

РУССКИЙЭКСПРЕСС

Уровни

Дополнительные уровни DM-Ottogono, DM-Telemachus, DM-Warehouse и DOM-Crone. Обратите внимание на последнюю карту — уровни этого типа (Domination) пока еще не встречались в нашей рубрике ввиду, как нам кажется, непопулярности этого режима. Если мы ошибаемся — пишите!

Дополнение к "Игровой Зоне" №01 Сабленог из Doom 2!

Разрозненные свидетельства об импе, проходящем сквозь стены и не реагирующем на стрельбу, давно встречались у различных авторов. Некоторые принимали его за ошибку собственной карты, кто-то просто над этим не задумывался, но большинство он убивал раньше, чем кто-либо замечал его необычные свойства. Совсем недавно (точная дата, к сожалению, не сохранилась) он был замечен в оригинальном DOOM II: Hell on Earth v1.666. Евгений Федорович Гриднев во время прохождения уровня Suburbs обнаружил удивительное существо. Бегло ознакомившись с его повадками, он поместил его в save для дальнейшего изучения. Save был доставлен на исследование Николаю Александровичу Коровину, который, детально изучив "сабленого", как назвал существо Гриднев, нашел способ его уничтожить, а впоследствии и создать искусственно в лабораторных условиях. Таким образом, оказалось возможным вывести Демона Гриднева, Невидимку Гриднева и т.п.

Мы представляем вам небольшой уровень, в котором вы сможете увидеть сабленого Гриднева во всей его красе (просто подождите немного в самом начале игры). Несмотря на кажущуюся неуязвимость, оная тварь все же может быть убита. Но выяс-

нить, как и из чего, мы предоставляем вам самим.

Данный материал является уникальным и ранее не встречался нигде. Перед вами, если можно так выразиться, первое появление сабленого на людях. Редакция благодарит Николая за донесение до нас информации и подготовку файлов для помещения на компакт.

Дополнение к "Игровой Зоне" №02 Игровые скины для ICQ

Совершенно верно! На компактe вы обнаружите целую пачку аськиных скинов по вашим любимым играм: Commandos, Counter-Strike, Diablo 2 (две шутки), Imperium Galactica 2, Tomb Raider (тоже парочка), Myth, Oni, Quake 2, Resident Evil, Unreal Tournament и — этаким уникальным образчик — скин по мотивам Unreal Tournament на PlayStation 2. Программка, поддерживающая возможность установки скинов на ICQ, прилагается.

Дополнение к "Игровой Зоне" №03 Подборка игровых обоев

Действительно — а чего мелочиться? Ловите! По несколько картинок, которые именуются воллпэперами/wallpapers/обоями и натягиваются на десктоп, для игр Call To Power, "Проклятые земли", Oni, Quake 3: Team Arena и — поклонники Лары приняли боевую стойку — по мотивам снимающегося кинофильма Tomb Raider! Осталось добавить, что мы выбирали только те обои, которые нам нравились. Всякую ересь, пусть она 10 раз по хитовой игре, мы выкладывать не стали. И не будем — на следующих компактaх. Да, вы поняли все правильно — подборка планируется быть постоянной!

ДЕМОБЛОК

Демо-версии

Шатаюсь по Интернету, наткнулся на забавную игрушку — Catch The Sperm. Название полностью оправдывает геймплей — увлекательная аркада на тему борьбы со СПИДом, созданная на технологии Flash. Долго думать не пришлось: демка оказалась просто супер, посему вы и найдете ее на компакт-диске.

Помимо нее, имеют место быть: ExcaliBug и Legends of Might & Magic. Обе со всей тщательностью разобраны в "R&S: Демо-Вердикт".

Как обычно, у нас на компактe остается некоторое количество места, которого явно немало, но сколько именно — известно станет уже после того, как журнал, так сказать, ляжет в лоно типографии. И тогда же мы будем знать, какие именно демки и ролики влезут на компакт. Предположительно, в разделе "Демо-версии" обретут пристанище ролики из Emperor: Battle For Dune и Unreal 2 плюс некоторые небольшие демки. А может быть даже — чем Геймер не шутит! — старые игрушки, доступные к распространению (как насчет хитовой в свое время ролевки Betrayal at Krondor?). В общем — запускайте компакт и выясняйте на месте!

Патчи

Подробные описания патчей смотрите на компакт-диске.

Blade of Darkness

Патч избавляет вас от множества багов. Таких, как вылет в Windows при загрузке игры, ошибка "Player1 not declared in rj.py", проблемы с сохранением и загрузкой и так далее.

Рейтинг



Half-Life: Opposing Force

В патче 1.1.0.6, который просто обязательно надо проинсталлировать, добавлены следующие функции: в Deathmatch теперь используется Grappling hook — крюк, который есть и в CTF. Мины теперь не блокируют двери, как раньше. Также была исправлена ошибка с официально локализованными версиями. Ну и, естественно, без этой версии вы не сможете играть во всенародно любимый Counter-Strike.

Рейтинг



Icewind Dale: Heart of Winter

Огромное количество исправлений, полный список которых привести про-

сто нереально. Но частично — можно. Исправлены многие графические баги (например, в финальной битве при использовании 24-битного цвета), персонажные (друиды, превращающиеся в другие формы, не теряют список спеллов в слотах Quickspell), магические (превращение друидов не может быть предотвращено нанесением урона), вражеские (некоторые лизардмены в Dragon's Eye помечены как дружелюбные), предметные (метательные ножи можно скупать оптом, а не по одной штуке), мультиплеерные (понижение лага за счет программистских вывертов). И многое-многое-многое другое. Полный список есть в текстовом файле, предоставляемом с патчем.

Рейтинг



NASCAR 4

Обновление 1.1.0.0 убирает практически все известные на момент создания патча баги: и касает машин, и касает камер, и пит-стопов, и paintshop'ов, и многого другого.

Рейтинг



Rune

Патч 1.07 избавляет вас от многих багов. А еще он добавляет такие функции, как новая игральная модель (Jun), щиты

блокируют кидаемое оружие, атака блокирует кидаемое оружие, список типов игры в главном меню, быстрая защита, правильный нечитовый SarkRagnar, новая система импортирования моделей (с помощью SubstituteMesh).

Рейтинг 

Tropico

Версия 1.01 лечит проблемы с системной защитой от копирования, а также улучшает стабильность сохраненок в игре. Также у нас есть клавиша "О", позволяющая посмотреть на оппонента на выборах. Добавили одного персонажа в анимацию титров. Избавили нас от бага, когда мы могли прокладывать дороги по океану. Убрали кнопку "F", которая была нужна только разработчикам.

Рейтинг 

Век Парусников 2

Версия 1.51 добавляет в игру ряд новых функций и стабилизирует работу игры в целом: добавлены иконки для сдавшегося и захваченного кораблей; программа Setup, позволяющая настроить корректную работу с картами на Voodoo2; новые алгоритмы навигации кораблей, более агрессивный AI, а также поддержка команд GameSpy. Кроме того, значительно улучшена работа сетевой игры.

Рейтинг 

Дальнобойщики 2

Обновление от 22.04.2001. Что имен-

но в него входит, неизвестно, но разработчики настоятельно рекомендуют его поставить. Не стоит их разочаровывать.

Рейтинг: X

Шторм

Патч, именуемый 1.16.19, исправляет мелкие баги в графике меню, исправляет мелкие баги при отрисовке объектов, улучшает работу искусственного интеллекта, ужесточает проверку условий инсталляции, исправляет баг с карточками на чипсете Voodoo2, Voodoo Banshee. Также исправляет ошибки в следующих миссиях: «Штормовое предупреждение», «Трубы Иерихона», «Право собственности», «Острова во тьме», «Корабли терпят бедствия», «Проверки на дорогах», «Свой среди чужих», «Полет над гнездом кукушки». Кроме исправления ошибок он также добавляет в игру еще одну миссию — «Гроза идет с моря».

Рейтинг 

Рейтинги патчей

Единица — бессмысленный патч, который совершенно не нужен (такие у нас вы увидите редко); **двойка** — патч имеет узкую направленность либо крайне мало полезен; **тройка** — ряд исправлений средней степени критичности, ставить по желанию; **четверка** — важнейшие доработки, совершенно необходимо вашу игру с ним познакомить; **пятерка** — помимо исправлений патч добавляет нечто полезное (например, новую кампанию). Учитывается также соотношение объема патча

и его полезности. Плюс заметьте, что по отношению к качеству игры самые хорошие патчи — с рейтингом единица (когда править почти нечего — это хорошо) и пятерка (бесплатные бонусы — это всегда классно!).

Трейнеры

Общее для всех трейнеров: запустите игру, выйдите на какой-нибудь уровень, после чего нажмите **Alt+Tab**, запустите трейнер и действуйте по обстоятельствам.

Desperados

Данный трейнер позволяет переключить уровень за того игрока, за которого играли последний раз. Причем переключить можно на любой уровень — включая самый последний. Запускать игру для использования не надо.

Erotica Island

Дает \$999 999 при нажатии клавиши F12.

In Cold Blood

Дает 65535 боевых зарядов. Для использования положите файл в директорию `\InColdBlood\engine\inc`. Запускать игру для использования не надо.

Resurrection

Дает бесконечные жизни при нажатии F8.

Serious Sam

Чего он только не дает, этот трейнер! И все оружие, и 500 очков, и режим полета, и режим бога, и возможность одной кнопкой убить всех врагов на уровне, и открывает все двери, и невидимость включает, и сквозь стены можно проходить! В общем и целом — девять опций.

ПО ЖУРНАЛУ



Rulezz&Suxx

Как обычно, по всем играм раздела на компакт мы выкладываем картинки в хорошем качестве. Сможете заценить и оценить.

Deathmatch

Quake III: Arena

Моды: Weapons of Fury, Freeze Tag.

Unreal Tournament

Operation Stingray, Operation Stingray Map Pack, W.O.R.M. — Weapon/Object Replacement Mutator.

Russian

Bonus Pack

Counter-Strike

1. Картинки к материалу Дениса Гурова.
2. Вышел BotPack за номером 9. Включено 14 наиболее известных ботов и ряд waypoint'ов.
3. На сайте CS-XSReality был устроен конкурс на лучшего прыгуна. Победил Astrochimp, прыгнув с ангара на мост на карте cs_assault. Демку этого подвига можно скачать по указанной ссылке либо взять с нашего компактa.

4. **Внимание!** На диск выкладывается неофициальный патч, избавляющий от ошибки Unknown Consistency, возникающей в Half-Life версии 1.1.0.4 и предотвращающей корректное проигрывание демок в C-S. Короче, хотите нормально смотреть демки — ставьте этот патч.

Клубные новости

1. 7-8 апреля в Санкт-Петербурге прошел отборочный турнир — игроки, занявшие первые четыре места, должны были поехать 11-13 мая в Амстердам, на Европейский турнир из серии CPL. Правда, на момент сдачи номера турнир еще не начался, но состав участников внушает определенный оптимизм. Это ost.Death, PELE [PK], IDLDemon и c4-LeXeR; а результаты турнира вы теперь уже можете найти в Интернете. Либо — дожидаться следующего номера "Игромании".

Тем временем на компакт идут демки с отборочной игры.

2. 22 апреля в Мейдэнхэде, Англия, прошел очень интересный турнир по Q3 — AMD XS Cup Invitational Results. Организаторы пригласили по восемь игроков с двух сильнейших "квейк-континентов" и устроили настоящую битву. От Европы выступали: 4z-Polosatiy (Россия), All*Lakerman (Швеция), All*Blue (Швеция), All*DOOMer (Швеция), aNc^Stelan (Германия), aNc^Slinger (Германия), UNR.Blokey (Англия), UNR.Luke (Шотландия).

Лучшие игры турнира смотрите на нашем компактe в виде демок.



Антихакер

Большая подборка программ, предназначенных для запутывания спаммеров, а также для того, чтобы избавить себя от уже свалившегося на голову потока рекламной почты.

Bounce Spam Mail 1.8 — маленькая, но чрезвычайно полезная программа. Ее предназначение — **запутывание** спаммеров путем отправления им сообщения о **недоступности вашего почтового ящика** (такие уведомления обычно приходят в ответ на письмо, отправленное по несуществующему адресу).

Spam Buster 1.9 — крайне полезная утилита, работающая по принципу фильтрации входящей почты. С ее помощью можно сразу отличить спам от обычных писем, удалив его в случае необходимости. Распознавание таких посланий, без преувеличения, осуществляется по **тысячам критериев** («подозрительные» темы вроде «Зарабатывайте 100000\$ в неделю!», «Уникальное предложение», «Крутейшее порно»; отсутствие обратного адреса и т.п.).

POP3 Check 1.0.1. Основное предназначение данной программы — это вовсе не борьба со спамом, а просто проверка вашего почтового ящика на предмет новых сообщений.

Spam Hater 2.09 — данная программа служит для анализа полученного вами спама (есть возможность интеграции со многими популярными почтовыми клиентами — Aol, Eudora Light, Eudora Pro, John Doe, Netscape Communicator, Outlook Express, Pegasus Mail).

Вскрытие

Статья «От черно-белого к бело-черному: Вскрытие Black and White»

Cheap Black & White Script Editor — текстовый редактор, написанный фанатом Black and White, уставшим от ограничений «Блокнота».

DarkYoda's Black&White L3D Visualizer — выювер игровых моделей *.l3d-формата.

Sad Extractor beta2 — программа для перевода музыки из хитрого *.sad-формата в нормальный человеческий *.mp3.

Tattoo Manager — программа для легкого и непринужденного добавления в игру татуировок, нарисованных собственными руками в любой подходящей программе.

The Quick and Dirty Black and White Texture I/O Utility — программа для изъятия текстур из *.l3d-файлов. Позволяет создавать свои собственные наборы шкурок для любимых существ, таскать текстуры на дизайнерские нужды или просто любоваться на местные художества.

Интернет

Статья «Дефматч на деньги: Urban Mercenary»

Urban Mercenary — **бесплатный** онлайн-шутер. Играть можно только по Интернету. Локальная сеть или модем официально не поддерживаются, хотя можно скачать серверную часть с сайта разработчиков www.urbanmercenary.com и устроить кровавое побоище в масштабах отдельно взятой сети. Есть возможность поразмяться с ботами на тренировочных этапах, поиграть на деньги или «на интерес».

Статья «Электронный подмастерье: Полезные программы для работы с электронной почтой»

VCW VicMan's ReCoder — превосходное средство для **восстановления** сообщений с неправильной кодировкой.

7-Way — маленькая и удобная (да еще и бесплатная!) программа для проверки почты по протоколу POP3.

Active Email Monitor — достаточно мощное средство автоматической проверки ящиков электронной почты и, опционально, **защиты** компьютера от спама и вирусов типа Melissa или ILoveYou, передающихся исключительно по e-mail.

MAPNotify: Shadow of Power! 2.03.SE — превосходная программа, обладающая возможностями всего перечисленного софта плюс еще несколькими крайне полезными функциями (такими, как проверка общих папок Microsoft Exchange).

MailSweep. Это приложение состоит из двух частей — собственно MailSweep, предназначенной для просмотра и фильтрации свежих почтовых сообщений (без их загрузки на компьютер), и небольшой утилиты **AutoMail** для автоматической проверки новой почты.

AutoMail — отличная утилита для быстрого отправления файлов по электронной почте прямо из **окна Проводника Windows**.

Safe Letter — это приложение пригодится тем, кто предпочитает работать с электронной почтой через **Web-интерфейс** (иными словами, из окна браузера). Программка позволяет подготавливать сообщения, которые затем будут скопированы в Explorer через буфер обмена, вести архив корреспонденции и адресную книгу; в общем, вы получаете все те возможности, которых ранее были лишены (но которые имеются у большинства почтовых клиентов).

Qbem — многие провайдеры (особенно в крупных городах) в рекламных целях предоставляют такую услугу, как бесплатный доступ к электронной почте. Если вы пользуетесь этим сервисом, рассматриваемое приложение наверняка вас заинтересует, так как оно было создано специально для поиска и заказа файлов посредством e-mail.

Новости Интернета

BearShare — утилита для обмена файлами любых типов (музыка, видео, картинки, программы) с другими пользователями Сети.

Trillian — интернет-менеджер, сочетающий в себе возможности ICQ, IRC (уникальная фишка — поддержкой IRC'шного протокола мало кто может похвастаться), AIM, MSN и Yahoo!.

КОдекс

Трейнеры к играм **Black & White**, **Chicken Farm**, **Hostile Waters**, **Jagged Alliance 2: Unfinished Business** («Цена Свободы»), **Offroad** и **The Sims: House Party Expansion**. Созданы специально для вас **Романом aka Docent**.

Матрица Плюс

Статья «Нереальное редактирование»

UT Skin Maker — чрезвычайно полезное приложение для **создания «шкурок»**. Позволяет посмотреть, как скин сидит на модели (выювер поддерживает OpenGL, хотя на некоторых 3dfx картах он не работает).

Дополнительные модули к UT Skin Maker 2.4 — файлы, реализующие поддержку **дополнительных моделей** (бонус-паки от разработчиков плюс наиболее яркие представители «народного творчества»).

Статья «Смертельная схватка... С редактором уровней Severance: Blade of Darkness»

Blade Tools — комплект утилит для редактирования Severance: Blade of Darkness.

Пример карты — пример карты, созданной по материалам статьи. Годится как для внимательного изучения в окне редактора, так и для помещения в игру.

Самопал

Учебник «Simple Game Scripting» по созданию простого обработчика скрипта, правда, на английском языке. Выложен на компакт с разрешения автора: **Дэвида Гудлада**.

Территория разлома

Статья «Easter Eggs»

На компакт выкладываются следующие вещи:

1. Демка из **Quake**, просмотрев которую, вы без труда обнаружите местонахождение **DopeFish**.

2. Демки из **Quake II**, которые покажут вам, где находится гадкий утенок, на какой стене нарисована **DopeFish**, как проплыть к жилищу Джона Кармака, и откроют местонахождение уникальной галереи id Software.

3. **SinView**, программа, с помощью которой можно добыть из **SiN** "шкурку" обнаженной **Элексис Синклер**. Если программой пользоваться не желаете, вы можете просто положить три картинки в формате **TGA** в директорию **SiN\base\models\Pl_elexis**. Дальнейшие инструкции — на компактe.

Вне компьютера

Advanced Dungeons and Dragons

На этот раз рубрика **AD&D** пополнилась не просто модулем, но целым сетом! Имя ему — **Maztica**. В нем описывается практически все, что касается мира **Maztica** — от уровня культурного и экономического развития до характера местных жителей. Это должно помочь Мастерам, водящим по **Мазтике**. Сет был выпущен в июле 1995 года в коробочной версии. Перепечатке не подлежал.

Сет представлен в виде файла в формате **PDF** (прочитывается программой **Acrobat Reader**, свежую версию которого вы найдете в "Софтверном разделе" диска №04 либо диска следующего номера).

Magic: The Gathering

Помните, в том номере говорилось, что мы сделаем раздел по **Magic: The Gathering** на компактe? Ну так вот — мы его еще не сделали. Но находимся в процессе. И, конечно же, "нахождение в процессе" нисколько не помешало нам сделать подборку из целой кучи материалов по **MTG**, которые, будем надеяться, вас порадуют.

Итак, вашему вниманию предстанут: спойлер Седьмой Редакции, частичный спойлер **Apocalypse**, колоды восьмерки лучших игроков с прошедшего **GP Moscow**, сканы карт Седьмой Редакции, расшифровки участвующих в задачах карт и, наконец, целая серия всякого юмора по статье "Магическая Сеть". Последние две вещи ищите в "Инфоблоке".

Статья "Warhammer. Игрушечные орды, реальные войны"

Вы сможете посмотреть несколько фотографий, которые показывают, как выглядит **Warhammer** в реале. В дальнейших номерах мы предложим вашему вниманию более обширные подборки.

ВСЯКОЕ РАЗНОЕ



Скринтурс №06 на CD

Четвертый выпуск "Скринтурса" находится на компактe — вам вновь представляется возможность отгадать, откуда происходят девять загадочных (или не загадочных — кому как) игровых картинок. Условия проведения конкурса смотрите на компактe либо в рубрике "Мозговой штурм".

Инфоблок

На компактe теперь существует "Инфоблок". В нем находится информация о технической поддержке, инструкция по использованию **Magic Trainer Creator** в немирных целях (кстати — чуть расширенная по сравнению с предыдущим компактom) и инструкция по установке модов и демоков для "Deathmatch".

В тех же областях сейчас выкладываются некоторые статьи, которые помогут вам в создании карт для **Counter-Strike**. Также в статейном разделе вы обнаружите некоторые примеры "на-родного творчества" по **Fallout Tactics**, подобранные Игорем Савенковым.

Софтверный набор

Нынешний компакт кроме стандартных **Magic Trainer Creator** и **Magic Suitcase** (с обновлением баз до Седьмой Редакции включительно, плюс к тому — картинки для Седьмой Редакции) представляет на ваш суд и пользование расширенный набор программ следующего характера.

FF15 v5.0 — интересная и даже удобная программа, которая заменяет слово, написанное в русской раскладке, но по-английски. Например, "Buhjvfybz" меняет на "Игромания".

Game Audio Player playlists — плейлисты для **GAP**. Позволяют проигрывать музыку из многих игр. Например, из **Broken Sword 2**, **C&C**, **FIFA 2000**, **Kyrandia 3**, **MDK**, **Sanitarium** и многих, многих других.

GeekPlay Counter-Strike v1.0b3 — программа для проигрывания демоков, записанных в **Counter-Strike**. Может пригодиться тем, кто частенько заглядывает в раздел **Deathmatch**.

High Viewer ver1.2.6 — программа просмотра и редактирования текстовых файлов. Обладает множеством полезных функций (перекодировка **WIN-DOS**, фильтрация **HTML-тэгов**). Ее легко прописать как в **Windows**, так и в **DOS-оболочках** типа **FAR**, **Dos Navigator** и так далее.

ICQ 2000b Build 3281 — популярная программа для общения

в Интернете. Надо полагать, она вам знакома. Это — новая версия.

INFORMER v.3.41 — программа, определяющая конфигурацию компьютера. Распознает 110 процессоров (с точностью до 0.1 МГц), 19 FPU, 2638 мониторов, 324 материнских плат, 2538 устройств на **PCI/AGP** и многое другое.

"Лови!" — легкое развлечение для тех, у кого много иконок на столе. Иконка «Мой компьютер» начинает ползать туда-сюда внизу экрана, а остальные иконки по очереди прилипают к курсору. Если нажать **ПРОБЕЛ**, то прилипшая иконка плавно падает вниз.

ScramDisk — программа позволяет создавать виртуальные диски, в которые можно поместить любую информацию. Но главное — каждый диск можно защитить по одному из различных шифровальных алгоритмов.

Shooter 1.50 — 3D Action с тремя уровнями, различной сложности ботами и режимом как для одного игрока, так и для нескольких. Довольно убогий, но полчаса-часик вполне убивает.

WinAmp 2.75 — новая версия популярного проигрывателя **mp3-файлов**.

Xenu — программа, отлавливающая прямо в онлайн все битые ссылки на странице, которую вы укажете. Предоставляет небольшое количество информации о каждом URL, который найдет.

Плюс, как обычно, очередная пачка обновлений для **DLN** по компьютерным играм. И, кстати, новая версия оболочки.

ДРАФТ

В директории **/DOCS** на компактe в формате **.RTF** лежат исходники всех текстовок, которые пошли на компакт. Если вдруг оболочка у вас не запускается или чрезмерно глючит — ищите там подробности по инсталляции и вообще развернутые описания всего того, что на компактe находится.

Для вашего удобства все разделы на компактe организованы крайне логично и в соответствии со структурой рубрики "CD-Мания". Если вдруг у вас что-нибудь не заладилось — разобратся в директориях не составит труда.

Редактор рубрики "CD-Мания" и компакт-диска: **Геймер**.

Редакторы "Игровой зоны": **Алексей Кравчун** и **Геймер**; составитель рубрики: **or@NGE**. Составитель "Демоблока" и "Софтверного набора": **Святослав Торик**.

Программирование компакт-диска: **Денис Валеев aka Дионис**. Дизайн оболочки компакт-диска: **Илья 'J.B.' Галиев**.

В подготовке компактa принимала участие, как обычно, добрая половина редакции журнала "Игромания". Вторая половина оказывала моральную поддержку первой. ■

G.I. Combat

Жанр: Wargame **Издатель/Разработчик:** Talonsoft **Похожесть:** Close Combat, Combat Mission **Системные требования:** Не объявлены **Мультиплеер:** Интернет, локальная сеть **Дата выхода:** Осень 2001 года



Интересно, а сколько денег заработали игровые фабриканты на тематике Второй Мировой? Похоже, что к нашей с вами старости вся Мировая бойня №2 окупится на одном только "Штырлице". G.I. Combat, дитя двух военных жанров — RTS и походовой стратегии, станет третьей ступенькой в логической лесенке Close Combat — Combat Mission.

Сходство с последней видно невооруженным миноискателем: налицо попытка сделать "реалистичную" трехмерную стратегию, где приказы отдаются раз в минуту; и вновь идет колоссальный упор на качество юнитов; и снова — бедная графика. Да, юниты достойны гордости своих создателей. Недурно "одетые", они обладают множеством параметров (опыт, мораль, самостоятельность), а характеристики их оружия достойны вышних похвал: если это пятнышко изображает 75-миллиметровый кумулятивный снаряд, то и лететь оно будет в точности как реальный аналог. Правда, на данном этапе и снаряд, и танк, в который он не попадет, пред-



ставляются лишь в виде набора пятен. Если в своей игре Talonsoft удастся исправить три основных ошибки СМ (туповатый AI, кривой интерфейс и корявую графику), то G.I. Combat окажется способен пополнить копилку воинственного разработчика.

Half-Life: Blue Shift

Жанр: 3D Action **Издатель:** Sierra On-Line **Разработчик:** Gearbox Software **Похожесть:** Half-Life, Half-Life: Opposing Force **Системные требования:** PII-233(PII-400), 32(128)Mb, 3D уск. **Мультиплеер:** Интернет, локальная сеть **Дата выхода:** Июнь 2001 года

«Привет, меня зовут Барни!» — именно такие слова мы не раз слышали от сердобольного охранника в сверкающей каске, бесстрашно предлагавшего нам свою помощь на протяжении всего сингла Half-Life и самоотверженно подставлявшего свою бронированную грудь под вражеские пули. Похоже, пришла пора поучаствовать в кровопролитных событиях на *Black Mesa Research Facility*, играя непосредственно от лица этого самого Барни. Имея доступ к отсекам, куда не мог проникнуть Фримен, Барни должен "провес-



ти нас" на неизведанные доселе территории таинственной лаборатории и задать там всем хорошенького перцу. Blue Shift — второй мишн-пэк после Opposing Force, где на тропу войны выходил спецназовец.

В этом несомненно многообещающем "продолжении" нам сулят небольшой уклон геймплея скорее в сторону продуманной тактики, нежели беспощадного истребления монстров. Барни помнит о своих должностных обязанностях, поэтому одной из наших основных задач будет спасение безмозглых ученых, в панике прыгающих под перекрестный огонь.

Сюжетную линию разработчики пока не раскрывают, но уверяют, что она окажется для всех большим сюрпризом. Вся игра будет состоять из 27 уровней, что по продолжительности равняется где-то одной трети самого Half-Life. Чтобы не пасть в грязь лицом



в графическом, так сказать, плане, Gearbox взяли и переделали модели всех монстров и оружия, добавив в них полигонов и сочных реалистичных текстур.

В общем, нас ждет нечто вроде "Барни: кровавая месть охранника". Берегитесь, монстры: парень устал от собственных смертей и решил подсократить ваше поголовье!

Heaven & Hell

Жанр: RTS **Издатель:** CDV **Разработчик:** Mad Cat Interactive **Похожесть:** Settlers, Black & White **Системные требования:** Не объявлены **Дата выхода:** Осень 2002 года

Если стратегия делается в Германии, то она непременно выходит похожей на Settlers, а если при этом она делается в 2001 году, то неизбежны сезонные аналогии с Black&White. Итак, под нашу божественную опеку попадает стадо пухленьких человечков. Они, сообразуясь с желаниями руководства (то есть с нашими), начинают лупить всяческих неверных безбожников из других поселений. За время протирания наших боже-



ственных штанов на Олимпе каменный век сменяется бронзовым, бронзовый — железным, а там, глядишь, и наши подданные уже лупцуют друг друга танками, самолетами и прочим техническим прогрессом.

Внешне игра напоминает Settlers — все те же пасторальные пейзажи, вид сверху, кукольные человечки и прочее детство; однако геймплей тяготеет к плоскости B&W. В зависимости от наших деяний окружение стано-



вится либо "добрым", либо "злым"; подданные живут в мире и счастье или же дерутся насмерть за последний кусок гнилой картошки. В отличие от Settlers, в Н&Н планируется развесистое дерево исследований, а уровень технологий от палок-копалок обещает дойти до стрелкового и бактериологического оружия.



В нынешнем своем состоянии Н&Н еще не способна дать почву для каких-нибудь скоропелых выводов, однако уже со скриншотов ясно, что что-то здесь нечисто. Неужели осенью 2002 года (приблизительная дата выхода игры) ЭТО будет считаться современным и продвинутом графическим движком?! Меня терзают смутные... да — они самые.

Nexagon: The Pit

Жанр: Action/Менеджмент **Издатель/Разработчик:** Strategy First **Похожесть:** Gunlock, Robo Rumble **Системные требования:** P-233(PII-300), 32(64)Mb, 3D уск. **Мультиплеер:** Интернет, локальная сеть **Дата выхода:** Осень 2001 года



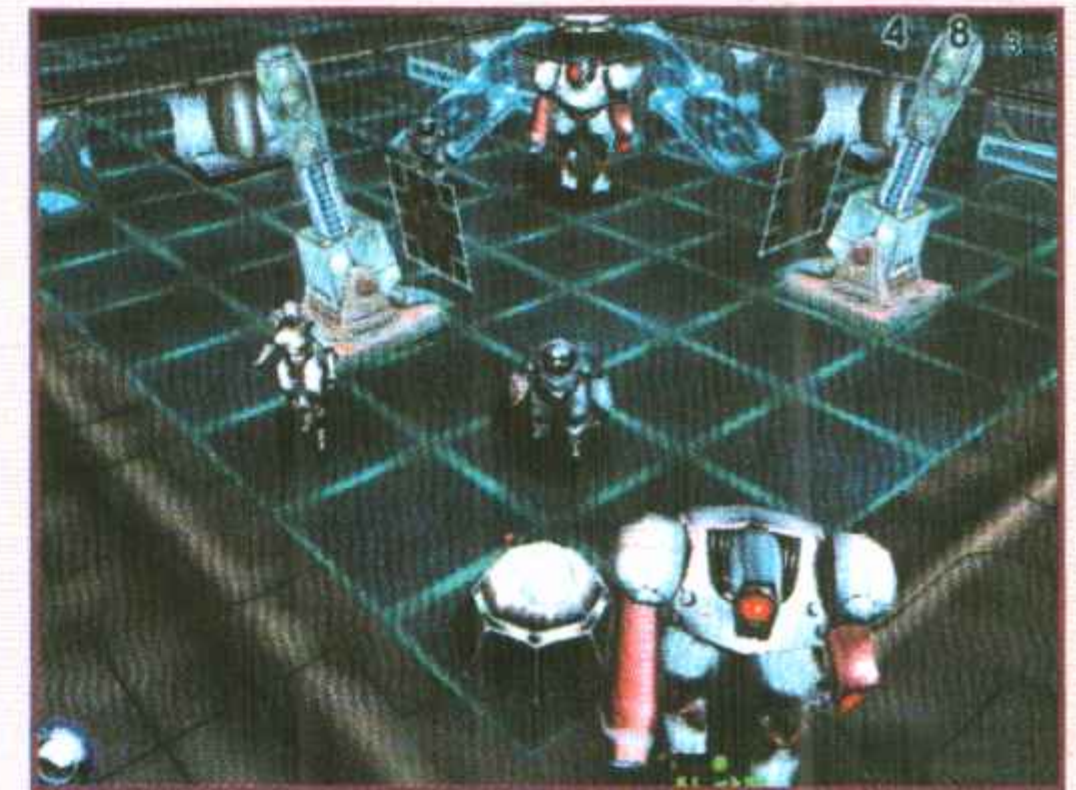
кончились, а счастливое население сидит по домам. Оно приковано чугунными цепями к телевизору, где ежедневно, сразу после новостей, демонстрируется нескончаемое шоу — на специальных аренах гладиаторы ведут смертельные бои. Вы — один из тех предприимчивых шустриков, которые за вечер сколачивают состояния на подобного типа развлечениях. У вас есть стартовый капитал, пара личных гладиаторов и неменяемой широты амбиции. По-моему, для начала вполне достаточно.



Nexagon: The Pit — очередная "спортивная стратегия". Мы в реальном времени руководим отрядом гладиаторов и ловкими маневрами пытаемся изничтожить команду противника. В целом все это будет похоже на самую обыкновенную трехмерную стратегию, с той лишь разницей, что сам "процесс" будет исключительно динамичным и станет зависеть не только от личных параметров бойцов и закупленного заранее оружия, но и от окружающей обстановки. Так как уровни планируется делать маленькими и быстрыми для прохождения



ния, разработчики обещают невероятную свободу и клянутся, что можно будет разрушить все что угодно, что осколки от взорванного асфальта будут правильно разлетаться, в точности согласуясь с последними поправками к закону Ньютона, что сваленными колоннами можно будет придавливать нерасторопных врагов, а драться — любым подручным предметом, ну и так далее. Трехмерная изометрия, претенциозный движок. В игре используется так называемая "блочная" структура, когда сотни заранее отрисованных "кирпичиков" перемешиваются и выкладываются в уникальный уровень — каждый раз новый.



Никакого видимого сюжета или хитрых сценарных закорюк в процессе прохождения мы, скорее всего, не увидим, зато уже сейчас выделено основное направление развития геймплея — заточка под командный стиль игры, с ботами или друзьями по сети, и прилагающиеся ко всему этому чемпионаты, обширные статистики на игровых серверах, регулярно проводимые турниры и прочие радости киберспортсмена. И хотя самые интересные подробности о Nexagon тщательно скрываются от общественности и вряд ли всплывут на поверхность раньше грядущей Е3, однако сетевое демо обещается весьма скоро; там уж и будем делать выводы.

Star Leader

Жанр: Squad-based Strategy **Издатель/Разработчик:** Talonsoft **Похожесть:** Starship Troopers, Star Trek: Away Team **Системные требования:** Не объявлены **Дата выхода:** Осень 2001 года

Своим психоделическим нутром мир Star Leader очень напоминает колонизацию комбината по переработке токсичных отходов божьими коровками. Роль коровок играют бывшие земляне, недавно упорхнувшие с родной планеты в благородном порыве исследования далеких миров. Миры ждут, ехидно оскалив пасти всех цветов местной радуги.

Нищие колонии оберегаются от враждебной среды лишь небольшими группами звездных пехотинцев, одной из которых вам предстоит командовать. Внешне десантники похожи на "маринеров" из StarCraft, натянувших на щербатую броню попсопо выкрашенные спортивные костюмы корейской фирмы ADIDASS; геймплей же изрядно напоминает Starship Troopers. Плюс элементы RPG в виде специализации солдат и их тренировки по мере запол-





нения kill boards. Продвигаясь к финишу, вы не раз пополните свой арсенал новыми образцами оружия, в т.ч. и трофейными, а мозг — воспоминаниями о мерзких сюрпризах инопланетян. В общем, ничего особенного.

Похоже, что Talonsoft не ждет от своего семицветного детища баснословных прибылей, а просто хочет с размахом протестировать новый графический движок Ascension. Все остальное в проекте на данной стадии роста выглядит плоским кошмаром с детского телеканала Fox-Kids.

Titanium Angels

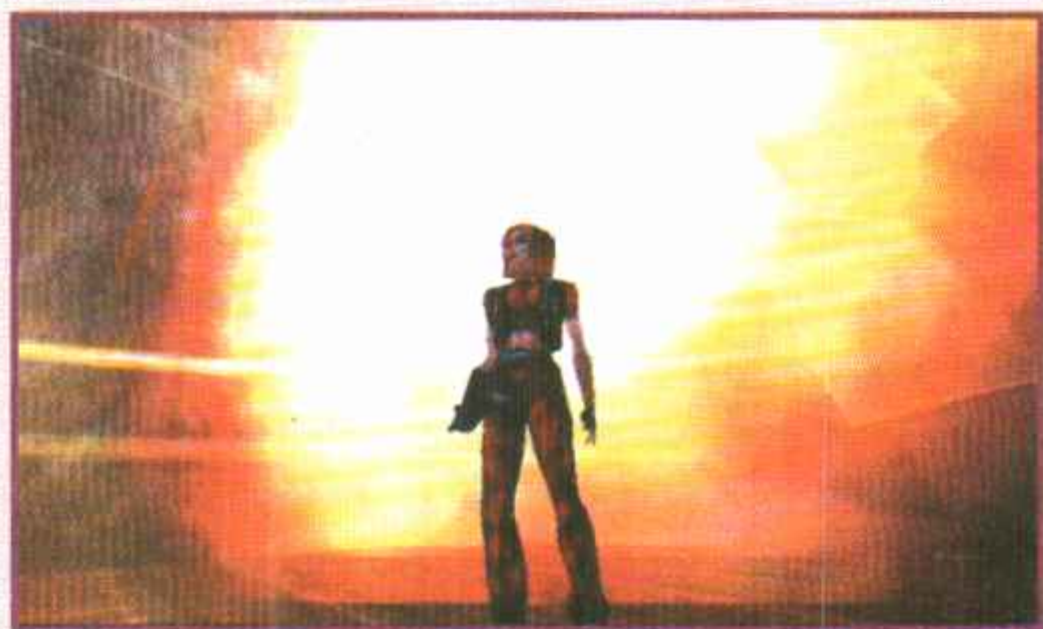
Жанр: Action от третьего лица ★ **Издатель:** SCI

Разработчик: Mobius Entertainment ★ **Похожесть:**

Tomb Raider ★ **Системные требования:** Не объя-

влены ★ **Мультиплеер:** Интернет, локальная

сеть ★ **Дата выхода:** Сентябрь 2001 года



Игра Titanium Angels от издателя великого "Кармагеддона", SCI, суть очередная "революция" в жанре экшенов от третьего лица. Сюжет, замешанный на лучших традициях "теории заговора", таинственные инопланетяне, захватывающие человеческий социум изнутри, "агентство", отчаянно борющееся с инопланетной заразой и (конечно же!) суперагент(ка), взвалившая на себя груз по спасению Земли от экологически вредных алиенов. Зовут новоявленную Лару — Кармен. Кроме... хм... весьма сексапильного бэкграунда она может похвастать паукообразным механическим напарником по имени Титан. Здо-



ровак, ранее принадлежавший инопланетянам, по каким-то необъяснимым причинам перешел на сторону людей и теперь беспрестанно повинуется своей конопатой наезднице и катает ее на своей могучей спине по шестнадцати игровым уровням, попутно расст-



реливает из бортовых пушек полчища вражин, а также исполняет элементарные команды "голос", "служить" и приносит брошенную палочку. Впрочем, последнее — шутка.

На самом деле в Titanium Angels реализована весьма удачная идея совмещения веселого околоночного мочиловца и неспешных тактических перестрелок. За первую часть замысла ответственным назначен Титан, вооруженный исключительно тяжелым оружием и непробиваемой броней. Судя по всему, придется гарцевать по открытым ландшафтам, бежать наперегонки с другими роботами и давить огневой мощью тысячи беззащитной пехоты. Кармен же, напротив, вступает в дело только тогда, когда действовать в открытую становится слишком опасно или когда ее громоздкий друг, простите, элементарно не пролезает в двери. Тут уж геймплей бу-



дет больше всего напоминать самизнаете-какую-игру, благо этому всячески способствует недюжинная физическая подготовка и ловкость героини, а также внушительный арсенал ручного оружия, в том числе снайперских винтовок, карманных гранатометов, ручных миноукладчиков и каких-то ужасно навороченных "шпионских приспособлений".

Получится ли из коктейля гремучей аркады и лихой акробатики что-нибудь удобоваримое — покажет время, будущая Е3 и демоверсия, о которой известно только то, что она непременно выйдет этим летом.

Tomb Raider: Next Generation

Жанр: Action/Adventure ★ **Издатель:** Eidos

Interactive ★ **Разработчик:** Core Design

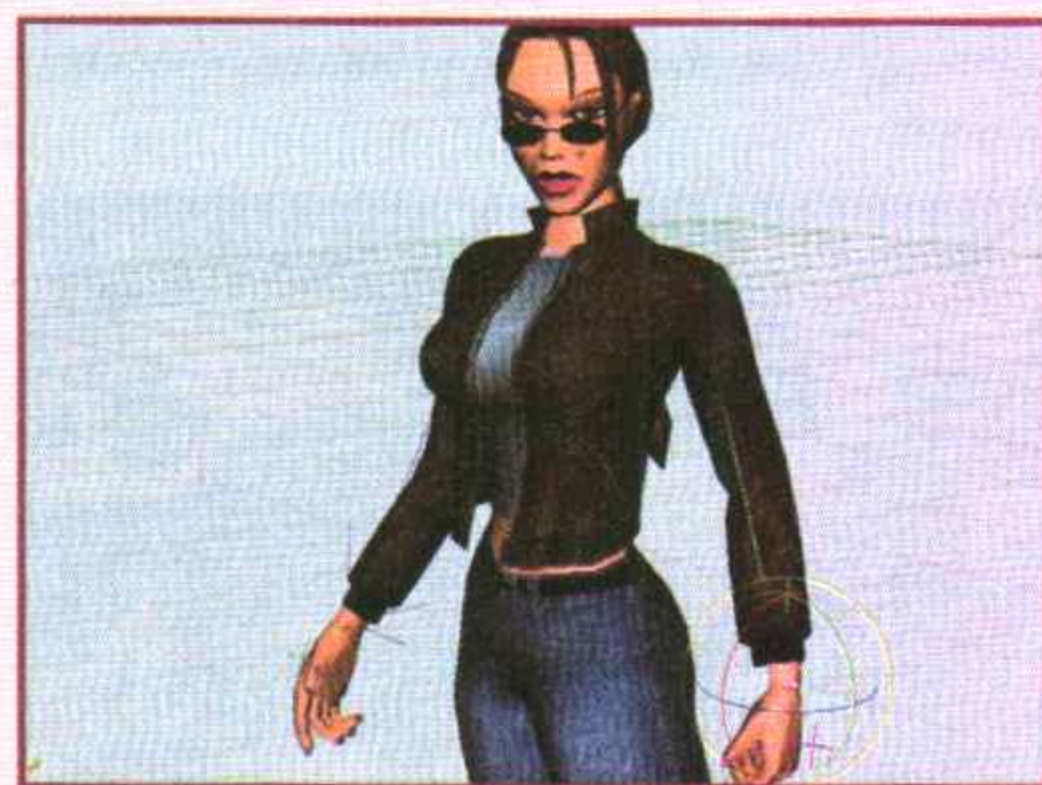
Похожесть: Tomb Raider 1-4 ★ **Дата выхода:**

Не объявлена ★ **Системные требования:**

Не объявлены ★ **Мультиплеер:** Нет

Как известно, под землей помимо кротов, медведек, пассажиров метрополитена и прочих диггеров уже лет пять как прописалась Лара. Свершилось чудо! ОНО лезет на свет.

Лара долго выбиралась наружу, оставляя за собой акры зачищенных египетских, ацтекских и прочих древних руин, и вот, когда она вытащила на поверхность баулы награбленного антиквариата, оказалось, что весь французский леги-



он давно поставлен на уши. Ее все ищут.

Итак, новый Tomb Raider наконец-то вышел за пределы гробниц, и действие новой серии, для которой разработчики так до сих пор и не найдут вразумительного названия, происходит в густонаселенной столице Франции. Кардинально изменился стиль игры: теперь вместо неторопливых гимнастических упражнений в пустынных подземельях нас ждут бешеные перестрелки на оживленных улицах Парижа, гонки с преследованиями и прочий активный экшен. Создатели планируют четыре эпизода, в которых кроме Лары приключений на свою задницу ищут некто Кертис, ее старинный приятель, и еще какой-то таинственный, пока не объявленный герой.

Графика стала лучше раз так в эндцать. Старый движок был утоплен в Ла-Манше, Лара и ее друзья претерпели десятикратное улучшение детализации, а количество полигонов в моделях и окружении выросло в несколько раз. Появились также некоторые архитектурные изыски (Париж, как-никак). Движок подружился с видеокартами четвертого поколения и, судя по рекламному трейлеру, нас ждет что-то шустро-динамичное, со стрельбой и красивое.



КОГДА-НИБУДЬ ВЫ ПЕРЕСТАНЕТЕ
ПОКУПАТЬ ПРОСТО ИГРЫ
И НАЧНЕТЕ ПОКУПАТЬ
ИГРУШКИ

snowball.ru
лучшие игры по-русски



STAR TREK «ОТВЕРЖЕННЫЕ»

ТРЕХМЕРНОЕ ПРИКЛЮЧЕНИЕ-ACTION. ФАНТАСТИЧЕСКИЙ МИР ВСЕЛЕННОЙ STAR-TREK В ОСНОВЕ ТЩАТЕЛЬНО ПРОРАБОТАННОЙ СЮЖЕТНОЙ ЛИНИИ.

7.3/10 **8.4/10** **5/5** **5/5**
Страна Игр Навигатор Gameport РусЕфЕкации

«ЗВЕЗДНЫЕ ПИЛИГРИМЫ»

ТРЕХМЕРНАЯ КОСМИЧЕСКАЯ СТРАТЕГИЯ В РЕАЛЬНОМ ВРЕМЕНИ. HOMEWORLD ПО АТМОСФЕРЕ, TOTAL ANNIHILATION ПО ИГРОВОЙ МЕХАНИКЕ.

8.0/10 **7.6/10** **4.5/5** **5/5**
Absolute Навигатор Gameport РусЕфЕкации

«2150: ДЕТИ СЕЛЕНЫ»

ФАНТАСТИЧЕСКАЯ ТРЕХМЕРНАЯ СТРАТЕГИЯ. ПРОДОЛЖЕНИЕ «2150: ВОЙНА МИРОВ». НОВЫЕ СРАЖЕНИЯ МЕЖДУ ЕВРОАЛЬЯНСОМ, АТЛАНТИЧЕСКИМ СОЮЗОМ И ДЕТЬМИ СЕЛЕНЫ.

7.3/10 **9.0/10** **7.5/10** **5/5**
Страна Игр Игромания Absolute РусЕфЕкации

«ОТВЕРЖЕННЫЕ»

www.snowball.ru/ot

«ЗВЕЗДНЫЕ ПИЛИГРИМЫ»

www.snowball.ru/zp

«ДЕТИ СЕЛЕНЫ»

www.snowball.ru/ds





Андрей Верещагин aka Soldier
soldier@igromania.ru

SID MEIER'S CIVILIZATION III

Думаю, никому не нужно рассказывать, что такое Sid Meier's Civilization. Несмотря на то, что с момента релиза игры прошли уже многие годы, фанаты хорошо помнят и ценят ее за большой вклад в развитие пошаговых стратегий. Вторая реинкарнация игры оказалась в коммерческом плане не менее удачной, и "Цивилизация-2" обрела своих новых поклонников (хотя и мало отличалась от первой). Теперь же, по прошествии шести лет после выхода второй части, армия фанатов игры была вознаграждена за томительное ожидание — на сайте Firaxis.com появился подраздел Civ3.

Мир

Думаю, не нужно говорить, что Civilization III в плане геймплея будет фактически копировать своих предшественников, но, как водится, с переходом на более высокий уровень. Этот "более высокий уровень" проявится во всем, от дипломатии до боевых действий.

Мы вновь должны провести цивилизацию через тысячи лет истории, начиная с 4000 года до нашей эры и заканчивая недалеким уже 2020 годом. Прimitивные битвы обезьяноподобных людишек, массовые средневековые сражения, разрушительные войны современной эпохи, побоища роботов в будущем... Появится много новых способов пройти игру, правда, каких именно — пока не известно.

Нужно помнить, что завоевание мира немислимо без корректных действий в области дипломатии.

Разработчики собираются существенно расширить список дипломатических возможностей игрока, а интерфейс оставить таким же удобным и простым в обращении. Отныне конкуренты по захвату мира могут заключить договор об обоюдной защите своих империй. В этом случае вы и ваш временный союзник обязаны защищать друг друга, пока смерть не разлучит вас (шутка). Также можно будет договориться с противником о том, чтобы ваши войска беспрепятственно пересекали его территорию. Появится новый вид альянса между двумя враждующими империями — запрет на торговлю с какой-нибудь третьей стороной.

Для продвинутых игроков будет создана штука под названием "bargaining table", позволяющая одним



...А затем добиваем на суше.

движением руки договориться с врагом, поторговаться с ним или обменяться самыми разнообразными материалами без всяких ограничений: от денег и юнитов до технологий и городов. Можно будет, например, выменять небольшую деревушку с отрядом солдат в придачу на ежедневную дань в течение года в размере нескольких золотых — если, конечно, обе стороны согласятся на такие условия.

Важным звеном в мирной жизни вашей империи станет так называемый рабочий. Данный юнит возьмет на себя часть функций поселенцев (они теперь сгодятся лишь для обнаружения новых городов) и будет заниматься земледелием, добычей полезных ископаемых и строительством дорог.



Сначала бомбардируем позиции врага с воздуха...

Война

Далеко не всегда можно решить проблемы мирным путем, подписывая бумажки и договариваясь с врагом о перемирии. Процесс войны станет одно- временно более интересным и реалистичным. Нашему вниманию предложат множество новых интересных юнитов, вроде танков "Абрамс" и "Пантера" и самолетов "Миг" и "Ф-15"... Местная артиллерия



Пошаговая стратегия

ИЗДАТЕЛЬ

Hasbro Interactive

www.hasbro.com

РАЗРАБОТЧИК

FIRAXIS

WWW.FIRAXIS.COM

МУЛЬТИПЛЕЕР

Локальная сеть,
Интернет, HotSeat,
РВЕМ

ПОХОЖЕсть
Civilization,
Alpha Centauri
www.firaxis.com/civ3

ДАТА ВЫХОДА

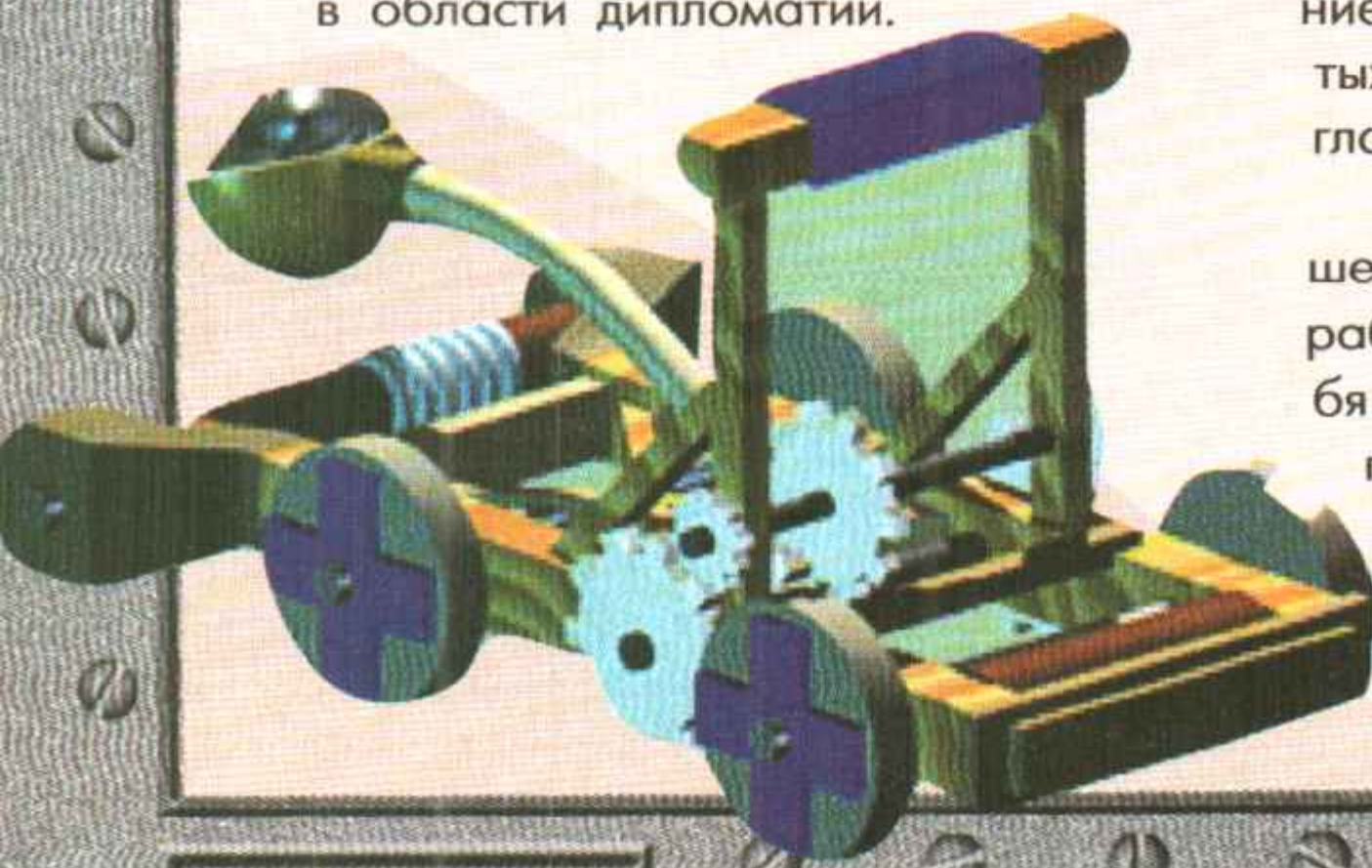
Конец 2001

НЕОБХОДИМО

Не объявлены

ЖЕЛАТЕЛЬНО

Не объявлены



ЦИВИЛИЗАТОРЫ О ЦИВИЛИЗАЦИИ. ИЗБРАННОЕ

Вопрос: Будут ли в Civilization III возвращены советники (напомню, их не было в Alpha Centauri), которые дают подсказки и говорят, какое здание надо бы сейчас построить и в каком направлении развивать цивилизацию?

Ответ: Советники живы, и с ними все в порядке. Кстати, в третьей "Цивилизации" появятся научные советники. Один из них, к слову сказать, внешне очень напоминает Сида Мейера.

В: Коснутся ли изменения границ между цивилизациями?

О: Границы будут важнейшей частью игры, подвергнувшейся переработке. Система границ будет напоминать ту, что мы видели в Alpha Centauri, но в большей степени связанную с дипломатической и культурной системами.

В Civilization III уровень развития культуры цивилизации будет влиять, среди прочих факторов, на границы (интересно, каким образом? — прим. ред.), что заставит даже самых агрессивных завоевателей уделять должное внимание постоянному развитию уровня культуры империи.

Если же враг пересекает границу и попадает на вашу территорию, вы можете приказывать ему покинуть государство (но никто не говорит, что "приказ" будет беспрекословно выполнен). Когда же противник вплотную подойдет к одному из ваших городов, вы можете предложить ему ультиматум: капитулировать (при этом его войска просто растворятся в воздухе) или немедленно начать войну.

В: Коснутся ли изменения способа передвижения юнитов?

О: Отныне, когда вы указываете юниту, на какую "клетку" ему идти, компьютер автоматически подбирает кратчайший путь, и вы будете тут же осведомлены, сколько ходов займет это передвижение с учетом разных нюансов, таких, скажем, как "дорожный бонус" (движение по шоссе пойдет быстрее, чем по бездорожью). Хочется подчеркнуть, что наша система поиска кратчайших путей будет совершенна, и какой-нибудь рыцарь теперь не станет шастать по карте вдоль и поперек в поисках указанной точки.



Думаю, отрендеренные лица этих известных людей вы уже узнали.

сможет пострелять по укреплениям врага издалека, освобождая таким образом проход для сильных в ближнем бою машин или пехоты.

Существенную роль в войне играют известные исторические деятели (Наполеон, Александр Македонский и пр.)

или попросту лидеры цивилизаций, которые приносят подчиненной армии важные бонусы. Скажем, участие в битве Наполеона настолько вдохновляет кавалерию, что она начинает атаковать с удвоенной силой. Каждый лидер представляет свое государство (Авраам Линкольн — США, а Мао Цзе Дун — Китай),

и именно с ними вы ведете переговоры с помощью bargaining table. А поскольку знаменитые люди были по большей части мужиками горячими, при невыгодном предложении с вашей стороны на вас может посыпаться множество нехороших и не очень цензурных слов.

Конечно, во избежание исторических казусов лидеры государств со временем будут естественным образом сменяться, так что не надейтесь увидеть Наполеона, командующего батальоном роботов в 2010 году.

Новый вид на старую "Цивилизацию"

Одной из самых слабых сторон второй "Цивилизации" была графика. Слишком уж все было схематично, примитивно и, как следствие, некрасиво. В третьей части игры дела будут обстоять несколько иначе — как говорят разработчики, мы получим лучшую в плане графики пошаговую стратегию с но-

вым графическим движком наподобие того, на котором была сделана Alpha Centauri (если так, то комплименты графике выглядят несколько надуманными).

Юниты — спрайтовые, но богатая анимация не заставит вас пожалеть об отсутствии полигонов. Ландшафт перестанет быть плоским, как доска, и покроется трехмерными горами, ущельями и обильно произрастающей флорой. Это, кстати, не только украсит игру, но и существенно повлияет на геймплей (артиллерия, размещенная на вершине горы, сможет стрелять дальше, чем та, что ютится у подножия).

Как обещают разработчики, самые интересные и красивые моменты игры можно навеки запечатлеть и смотреть множество раз при помощи... записей (replay) — как в любой игре из серии EA Sports или NFS (или, скажем, в том же Myth).

А еще...

...В Civilization III будет присутствовать мощный редактор, позволяющий создавать свои собственные карты, народности и юнитов, отпадный мультиплеер, приветливый интерфейс и умный AI. Сложите все это вместе, добавьте стратегический гений Сида Мейера — и получится замечательная картина. ■



ЕДЕМ ЖДАТЬ?
Классика
бессмертна, тем
паче если она
зывается —
"Цивилизация".

55%

ПРЦЕНТ ГОТОВНОСТИ



Антон Логвинов (ail@dubna.ru)

...Выжившие, предоставленные сами себе, люди обратили свои взоры на глубины Мирового Океана, где они начали понемногу строить новый мир — Aqua.

Из истории Archimedean Dynasty

Как сейчас помню: потеря репутации, долги, запись в ряды Атлантической Федерации, работа двойным агентом в пиратском тылу, всеобщее объединение перед лицом таинственного врага и, наконец, следующая ступень в эволюции человека...

Давно это было — в 96-м году, если быть точнее. Неизвестная тогда немецкая контора Massive Development вместе с известным издателем Blue Byte выпустила подводный комбатсик Archimedean Dynasty. Имевшая довольно тривиальную завязку (Земля после Третьей мировой войны) и стандартный геймплей а-ля Wing Commander, игра сумела стать настоящим международным хитом благодаря тщательно проработанной вселенной, захватывающему сюжету, огромному количеству разнообразных миссий и передовой графике. Только в одной Германии она продавалась тиражом в 150.000 экземпляров. Получив высокие оценки прессы, немного Editor's Choice'ов и Game of the Year'ов, игра вскоре была причислена к классике жанра (для справки: сейчас ее можно найти только в боксах с надписью «Classic»).

После этого разработчики дали обет молчания и хранили его вплоть до позапрошлой E3, где появились со своим новым проектом — Aqua; он был объявлен как логическое продолжение AD. Игра вошла в десятку «главных игр E3», а правившая тог-

да миром 3D графики 3Dfx выбрала ее для демонстрации возможностей грядущего Voodoo3. Шли месяцы, про «Акву» потихоньку стали забывать, причислив ее к долгостроям. Вспомнили о проекте лишь недавно, когда разработчики сменили название игры с Aqua на AquaNox, одновременно опубликовав новые скриншоты и подробности об игре, а NVIDIA решила, что игра как нельзя лучше подходит для презентации возможностей GeForce3.

Аква

Так называется мир, в котором происходят все события AD и AN, — подводный мир Земли, пережившей Третью мировую войну. Да, звучит попсо-во, но это не более чем видимость — в игре присутствует детально проработанная вселенная, достойная книги и экрана. Именно вселенная и сюжет вывели в свое время AD из середняков в элиту.



Прощай, ландшафт а-ля Сахара, — теперь у нас настоящее морское дно!



Как можно догадаться, AquaNox продолжает сюжетную линию AD. Но вот как именно продолжает, знают только разработчики и экстрасенсы. В сиквеле разработчики не только более подробно очерчивают вселенную, но и меняют ее стиль — теперь это не просто постапокалиптический подводный мирок, а самый настоящий киберпанк. Открытие новых продвинутых технологий, упадок морали, разгул преступности и, как результат, изменение полета мысли разработчиков и смена имиджа главных героев.

Некогда развитая, чуть ли не идеальная в отношении порядка и гуманизма Атлантическая Федерация, мощный форпост демократии, утонет во лжи, политических играх и, в конце концов, доиграется до военного переворота. Появится новая угроза фашиз-

Action/Adventure

ИЗДАТЕЛЬ

Fishtank Interactive
www.fishtank-interactive.com

РАЗРАБОТЧИК

MASSIVE DEVELOPMENT

WWW.MASSIVE.DE

МУЛЬТИПЛЕЕР

Локальная сеть,

Интернет,

ПОХОЖЕСТЬ

Archimedean

Dynasty,

Privateer 2

www.aquanox.de

ДАТА ВЫХОДА

Октябрь 2001

НЕОБХОДИМО
PII-450, 128Mb,
GeForce

ЖЕЛАТЕЛЬНО
Athlon 1GHz,
256Mb, GeForce3



ОСНОВНЫЕ ПЕРСОНАЖИ AquaNox



Эмеральд «Меткий стрелок» Флинт

Наше альтер-эго в игре. Неизменный главный герой со времен Archimedean Dynasty, очень известный в Акве наемник. Родился в Атакама-Сити — центральном городе Зоны Торнадо. По слухам, является продуктом генной инженерии — попыткой вывода идеального человеческого гено типа. Подпортил себе репутацию и чудом остался в живых при эскорте крупного конвоя, подвергнувшись нападению сумасброда из Зоны Торнадо. Потом долго восстанавливал репутацию и отдавал долги Эль Топо, стал героем бионтского кризиса и приобрел мировую популярность. Частенько дает интервью. В AD мы не могли видеть его лицо, теперь такая возможность представлялась.

Шарлотта Гилмор

Одна из самых известных ученых Machina Antarctica, гигантской исследовательской станции в Южном Полярном море. Занимается археологией, но в последнее время стала больше путешественником, нежели книжным червем. Исследует «криптокультуры» — неизвестные вымершие цивилизации (похоже, что без них в AN не обойдется). Ее корабль «Nunet» назван в честь египетского морского бога.



Эль Топо

Из худого, мускулистого человека, изрыгающего черный юмор и жадного до денег, Эль Топо превратился в очкастого полукибернетического толстяка с прикидом а-ля Владимир Харконе. Возможно, новое изображение лучше отражает характер этого персонажа, но настолько ли это было критично? Старый друг Флинта. Чуть ли не самый влиятельный в Акве человек; во время бионтского кризиса сыграл немалую роль в соединении враждующих сторон и обеспечивал всех необходимой информацией. Собирается пощупать за вымя корпорацию EnTrOx.

Адмирал Кокс

Старый друг Флинта. Получил образование в лучшем военном училище Атлантической Федерации. Был командующим Арктической Морской Базы и в конце концов стал высшим офицером Атлантической Федерации. Как адмирал, должен был сидеть в Парламенте Неополиса (столица АФ), но предпочитал проводить время на своем флагмане «Triton». После того как «Triton» был уничтожен во время бионтского кризиса, стал командовать чуть меньшим по размеру судном «Triops».



Элиза деГранж aka «Мамочка»

Капитан деГранж, ведомая Флинта. Имеет высший ранг в отряде Флинта по уничтожению бионтов — «ANNSCAT». Служила на флагмане «Triton» под командованием Адмирала Кокса, во время битвы с бионтами южной Австралии пилотировала бомбер и проявила прекрасные навыки маневрирования. Младшие в отряде называют ее «Мамочкой», потому что ее всегда можно спросить о самых разных вещах, и она знает пути выхода даже из самых критических ситуаций.

ма. Корпорация EnTrOx, монополист на прыжковые корабли, газ гелинокс и крупнейший поставщик энергии, будет поглощена проворным Эль Топо (см. врезку), а ее прежний владелец, Лео ван дер Вол, с кучкой приверженцев из службы охраны Entropol отправится подальше, вынашивать планы по отмщению. Убежище для пиратов, дезертиров всех мастей и прочих отбросов общества, Зона Торнадо, превратится в своеобразное государство. И таких мелочей просто умопомрачительное количество: с одной стороны, улада для фанатов, а с другой — новая политическая обстановка и, следовательно, новые противоборствующие группировки. Это как с Fallout: во вторую часть играть было интересно всем, но тем, кто играл в первую, гораздо интереснее.

Deadeye

Геймплей AquaNox не сильно отличается от AD'шного: по-прежнему некая свобода передвижения и менеджмента, ограниченная «ключевыми» миссиями, которые продвигают сюжет. Таких миссий будет около 30, сколько побочных — неизвестно. Герой, что характерно, прежний — Эмеральд «Deadeye» Флинт. Но на этот раз он будет плавать не в одиночку, а с верной напарницей, капитаном Элизой деГранж. Они с Флинтом испробуют в деле девять различных типов субмарин, от легких скаутов до мощных боевых крепостей. Причем использование разных типов субмарин будет продиктовано не прогрессированием игрока по сюжетной линии, а конкретным квестом. Скажем, среди рифов на бомбере не поплаваешь — придется использовать легкий скаут, и далее по тому же принципу. Вряд ли AquaNox обойдется без фирменных черт AD типа покупки новых пушек или... софта для бортового компьютера! Обещают около 40 штук врагов на отстрел, включая огромных подводных монстров. Ожидается около 70 NPC, что немало даже для квеста.





Эволюция движка Krass: 1999, 2000, 2001.



Krassota

«Новая эра разработки игр» — так говорят разработчики о своем фирменном движке KRASS. И имеют на это полное право. KRASS делает большой шаг к тому, к чему сейчас стремятся все — к фотореалистичной графике. Умопомрачительная детализация, великолепное освещение, кривые поверхности, поддержка всех последних технологий от NVIDIA. Если вас не убеждают скриншоты, от которых у любого понимающего человека челюсть падает вниз и больно бьет по коленке, то можете скачать с официального сайта NVIDIA (www.nvidia.com) игровой ролик. Но тогда для челюсти уже понадобятся крепления.

Отдельного упоминания заслуживает реализация живых существ (раса Old Ones). Для них не существует заранее заготовленной анимации, а все их движения (в том числе и щупальцев) просчитываются в реальном времени, подчиняясь только внутренней физике игры (несколько туманное определение — прим. ред.). Что должно создать невероятно реалистичную и при этом неповторяющуюся картинку.

Физика также обещает быть на высоте; впрочем, вряд ли разработчики пожертвуют геймплеем в угоду физике, и, скорее всего, поведение субмарины все равно будет адаптировано под экшен. Что касается остального — имитации подводных течений, полета (заплыва) торпеды, то тут можно не беспокоиться: все это присутствовало еще в AD.



Нас ждет как минимум высокотехнологичная игра, которая еще долгое время после выхода сможет служить

эталонным тестом для оценки мощности компьютера. На западе многие издания заранее называют игру бестселлером (ну, это у них традиция такая — прим. ред.). Плюс ко всему, недавно Massive Development была куплена издательской компанией JoWood Productions Software. А помните, кто издает у нас продукты этой компании в локализованном варианте? Правильно, альянс



Snowball/1C. Вполне возможно, что мы увидим AquaNox на родном языке. А пока советую почаще заходить на сайт игры, где вселенная живет отдельно от самого проекта: выпуски новостей канала «Омега», интервью с крупными политиками, учеными, а также другими известными личностями мира Аквы и еще немало интересного ждет вас на www.aquanox.de.

P.S. Кстати, AD вошла в историю как одна из самых безглючных игр — для нее был выпущен лишь всего один патч, да и тот добавлял поддержку 3Dfx. ■

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Кто сомневается, перечитывает статью сначала. Остальные — копят деньги на третий GeForce.

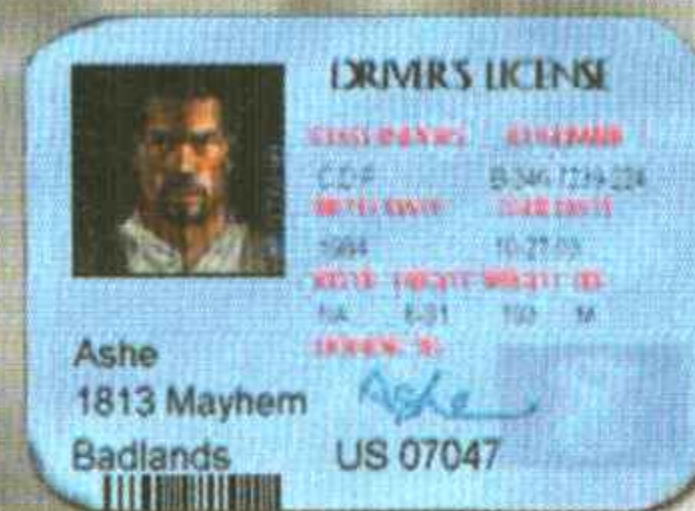
80%

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ



LOOSE CANNON

Sarcastic Rebel (Retro_parrot@yahoo.com)



Ни один уважающий себя разработчик не может отказаться от возможности смачно поглумиться над будущим сверхдержавы. По версии Digital Anvil, к 2044 году все вооруженные формирования Штатов, кроме народного ополчения, были разогнаны, а богобоязненные граждане заперлись в крупных городах под защитой мотострелковых ковбоев на хаммерах, джипах и чугунных самокатах с титановой подвеской — у тех, кто победнее. Ополченцы же в массовом порядке были высланы в деревню, в глушь (не в Саратов). И с тех пор повелось: деревенские ездят бить городских фраеров, а крутые рейнджеры мегаполисов с завидной периодичностью выезжают на сельское сафари. Эш, как и другие водители, пытается выжить в беспощадном мире Северной Америки. Что им движет, жадность или справедливость, решать вам.

Представьте себе Grand Theft Auto с дополнительным третьим измерением — высотой, которая превращает его в нечто похожее на Redline. У вас есть джип — оборудуйте его как бронепоезд; заодно не мешает вспомнить парочку трюков из Project IGI — на своих двоих тоже побегать дадут. Представили? Поехали!

С колес

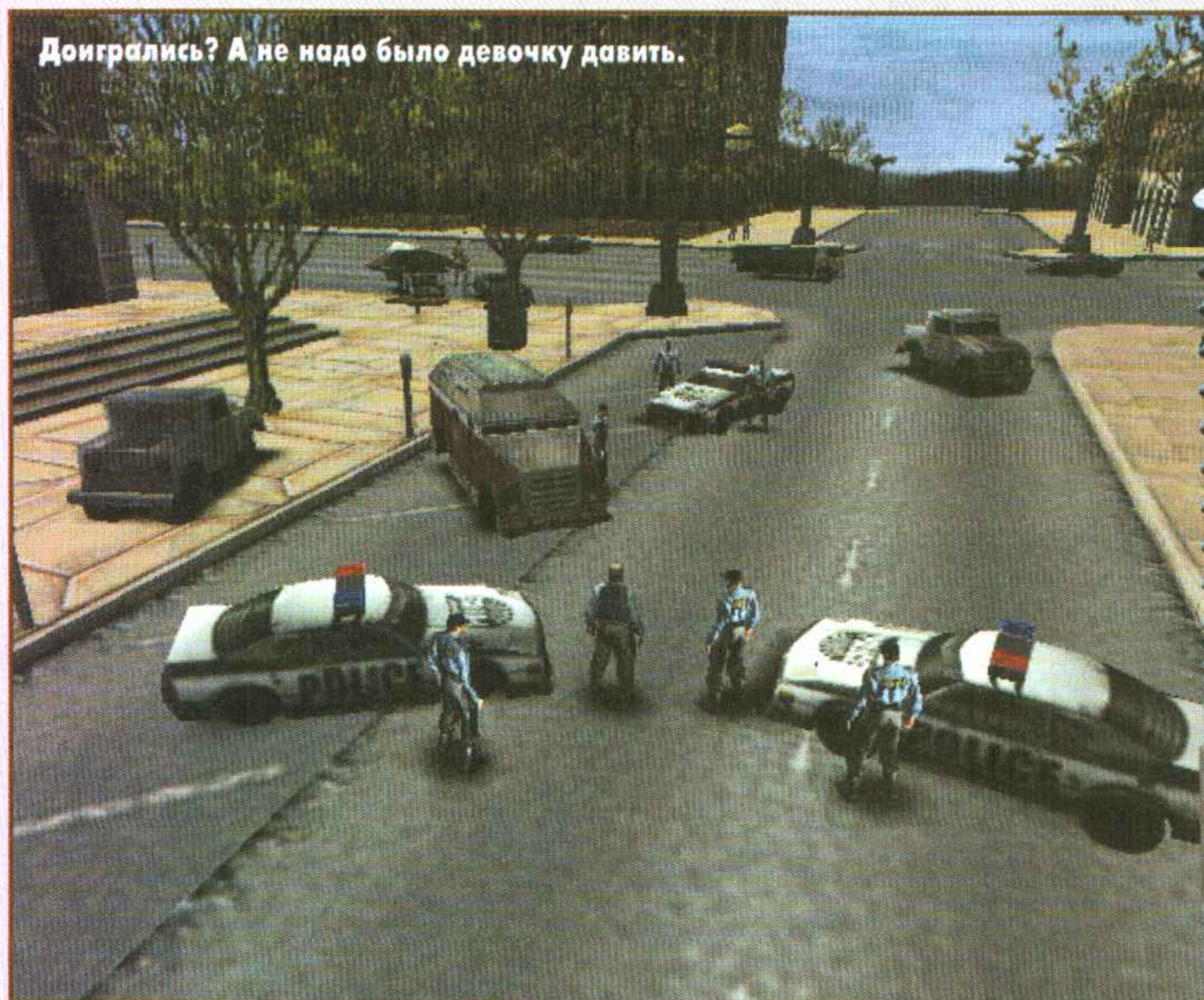
Для Loose Cannon заложен весьма недурной фундамент: игра использует физическую модель IPION, разработанную умниками из Digital Anvil и дополненную изысками новейших технологий движка HAVOK. Плюс — автоматическая система контроля качества картинки, которая не позволит игре тормозить: подобная использовалась в Sacrifice. Один этот факт гарантирует создание красочного и живого продукта. Говоря человеческим языком, при каждом столкновении и попадании свист пролетающего мимо вашей головы бампера и звон бьющегося стекла заставят вспомнить о длинных очередях за пропиской на небеса. По клятвенным заверениям разработчиков, корпуса машин будут получать повреждения от ударов настолько реалистичные, а сама среда обитания будет настолько изменяема и хрупка, что человека, прошедшего игру до середины, будет опасно даже пассажиром в трамвай пускать — нажитые рефлексы сработают могут.

В последнее время очень многими разработчиками игр овладело нездоровое желание создать настоящий мир или его кусо-

чек, который "живет без вмешательства игрока". Число "заболевших" неуклонно растет, в то время как количество готовых миров можно пересчитать по пальцам. DA решила не усложнять себе жизнь и пойти на компромисс — к двум десяткам линейных сюжетных миссий прибавить много-много увеселительно-накопительских с заданиями вроде: помочь бандитам ограбить банк, доставить из одного города в другой контрабандный груз китайских палочек, подкалывать на копов, спасти заложника, разнести в щепы загородный притон и так далее в том же духе.

В целом мир LC из кабины напоминает Driver, но с возможностями GTA. Здесь, как и раньше, первым делом — крутые тачки, коих в игру включено около 15 типов (в дальнейшем планируется расширение парка.) Погонять дадут и на спортивных мусангах, грузовиках, бронированных фургонах и полицейских копилках. На этом сходство LC с мирными прародителями заканчивается — мы монтируем на наши машины оружие. Таких средств уничтожения, как скорострельная пушка, лазер и огнемет, будет около 15, не считая стрелкового оружия Эша. Оно пригодится ему в режиме 3D Action.

Доигрались? А не надо было девочку давить.



Аркадный автосимулятор/3D Action

ИЗДАТЕЛЬ

Microsoft

www.microsoft.com

РАЗРАБОТЧИК

Digital Anvil

www.digitalanvil.com

МУЛЬТИПЛЕЕР

Локальная сеть,

Интернет,

ПОХОЖЕСТЬ

Driver, Grand

Theft Auto,

Redline

НЕОБХОДИМО
PII-300, 64Mb,
Voodoo2

ЖЕЛАТЕЛЬНО
PIII-500, 128Mb,
Riva TNT 2

ДАТА ВЫХОДА

Зима 2001/2002



В пыли

В любой момент вы сможете выбраться из бронированного монстра и прогуляться по улицам родного города пешочком: в сарай какой-нибудь за новыми дворниками или просто поболтать с кем-нибудь... Гулять опасно, но вы экипированы не хуже майора Пронина: можете устроить засаду у дороги и из снайперской винтовки простреливать проезжающим мимо лопухам шины или головы — если стекла их колымаг тонкие. А как насчет того, чтобы зарыть мину на перекрестке и довершить начатое залпом из четырехствольного РПГ? Вариантов будет море, и все вам пригодятся — AI вовсе не туп и тоже умеет придумывать хитрые трюки. Некоторые компьютерные игроки настолько сообразительны, что могут помогать, временно работая с вами в одной команде. Господа из DA настолько увлеклись, что даже сделали для NPC зону видимости — все глаза на лице, а не на затылке, и ночью эти нарисованные глаза видят хуже. Компьютерных вояк научили оценивать свои шансы уцелеть, и они, когда надо, удирают или зовут подкрепление, решают — остаться на колесах или идти пешком.



Застрелив пару граждан из РПГ, Эш садится в машину, отбрасывая динамическую тень.



Хроническая шизофрения

Ваша личность страдает не меньшим раздвоением, чем геймплей. Вы можете вести себя как законопослушный гражданин, соблюдать правила дорожного движения, платить алименты. Но настоящий автолюбитель никогда не купит машину на свои деньги — вон сколько их стоит на парковке, и никто вроде не смотрит. А где же еще вам дадут въехать в шестисотый "Мерседес" на чужом "Запорожце"? Кто тут боится гаишников? Кто не хочет, тряхнув стариной *Carma-geddon*'ом, сбить толстого шерифа, беспечно жующего холестеринные пончики? Все, кто хотят, хором благодарят Digital Anvil за смелую поддержку русского национального дорожного этикета.

Прожженным панкам и анархистам тоже будет где развернуться: можно раздолбать фонари, посшибать все

деревья или, например, стащить все мусорные баки у мемориала Томаса Джефферсона в Вашингтоне. Кстати все девять обещанных создателями городов — Нью-Йорк, Филадельфия, Лос-Анджелес и пр. — являются копиями реально существующих. Копиями, строго соблюдающими не только достоверное расположение городской архитектуры, но и масштабы! Например, вдавив педаль газа в пол где-нибудь на окраине Хьюстона, вы достигнете противоположной границы города только через три минуты — это если по прямой. А с размером американских столиц могут сравниться разве что оригиналы.

Но гигантомания коснулась не только девяти избранных городов — деревне выделено куда больше площади. Автодорожный беспредел охватит три гигантских области: Техас, Калифорнию и Западное Побережье. В каждой из этих трех зон находятся по три города, ну и, конечно же, необъятные просторы американщины. Просторы открыты для всех желающих покатаются и пострелять, сдерживают их напор лишь границы региона, а в остальном они полностью свободны для перемещения без подгрузки уровней и прочей шелухи.

Старые надежды

Работа над *Loose Cannon* была начата еще в 97-м, а с полгода назад проект вообще оказался замороженным. Дело в том, что вездесущая *Microsoft* поглотила разработчика игры (первоначально он же был и издателем), и теперь команда в полном составе трудится над

Freelancer'ом. Настоящая стадия развития требует еще шестивосьми месяцев работы, но Digital Anvil не собирается отказываться от проекта и ищет нового издателя. Возможно, им станет та же *Microsoft*. ■

Мирный — пока — вояж по Сан-Франциско. С чего бы начать погром? С тарана полицейской машины?



БУДЕМ ЖДАТЬ?

Чтобы почувствовать запах пороха и паленой резины, повисший над Америкой, — будем.

70%

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ



DUNGEON SIEGE

Пятнистая Рысавка
rysiavka@hotmail.ru

Об этой игре мы уже писали. Хотя тогда еще не было известно, что на последней E3 Dungeon Siege займет второе место в номинации «лучшая RPG». Теперь, когда до выхода остались считанные месяцы, настало время о ней вспомнить снова — потому что уже по скринам можно угадать руку мастера. А мастер этот не кто иной, как Крис Тейлор — создатель ставшей безусловным хитом жанра RTS бронебойной Total Annihilation.

Когда в 1998 Тейлор создал свою фирму, Gas Powered Games, он решил обратиться к жанру ролевых игр. Правда, в своеобразной — стратегической — плоскости. Работа шла быстро. К концу 1998 игра получает название Dungeon Siege, и в ней все явственнее проступают Diablo-подобные черты. Естественно, возлюбивший Diablo Крис пообещал вознести на новый уровень как графику, так и геймплей. Ждать от него можно чего угодно, и даже если фокус с вознесением не удастся, сюрпризов будет предостаточно, чтобы как следует встряхнуть основы жанра. Правда, надо еще разобраться, какого именно.



Некоторые скрины неправдоподобно красивы. Надеюсь, в планы Microsoft не входит своротить Тейлора X-Box'ом?!



Что такое «Осада Подземелья»

Сам Тейлор называет Dungeon Siege «Action Fantasy RPG». Причем, по его собственному мнению, со значительным отрывом лидирует аспект action, затем идет стратегическая ипостась игры, а где-то на заднем плане скромно маячит RPG-шная составляющая. В одном интервью Крис выдал следующую темпераментную тираду:

«Мой любимый способ описания игры таков: банда персонажей врывается в помещение, набитое монстрами, и начинает палить во круг. Бойцы рубят и крушат, лучники пускают одну за одной горящие стрелы, маги плюются огненными шарами и лечат бойцов. Все вокруг пылает, перед вами разверзается ад, и вы в восторге падаете со стула». Прямо-таки экстаз. А кто за переломы копчиков у играющих отвечать будет?

Ну, копчик пока цел, а в мозгах уже проявилось. Стало понятно, что нам предстоит иметь дело с action-RPG с видом от третьего лица, идущей в реальном времени. Теперь расчленим предыдущую фразу на кусочки и попытаемся понять, откуда тут ноги растут. Начнем с самого простого — фэнтезийной вселенной.

Горки — орки, елки — волки...

Итак, вот она — страна мечты по Крису Тейлору. Сказочный мир, удивительный край

и прочее в том же духе. Смотрите, любуйтесь — густо-зеленые елки-палки на многие мили, под которыми кто-то воет и клацает челюстями, снежные перевалы, где тибетский як ноги не вывезет, пустынные морские косы и ощерившиеся острыми зубами скалы горные проходы. Кстати, раскиданные по Сети там и сям скрины выдают явное пристрастие дизайнеров к узким местам — очень много мостиков, скальных карнизов, лоцин

Что это? Смотр перед мультиплеерной разборкой или парад мод от Криса Тейлора?

и прочих приятных для попадания в засады и ловушки мест. С природными я ленивцами то-

Action-RPG (Rogue)

ИЗДАТЕЛЬ

Microsoft

www.microsoft.com

РАЗРАБОТЧИК

GAS POWERED GAMES

WWW.GASPOWERED.COM

ПОХОЖЕСТЬ

Diablo, Baldur's Gate

www.dungeonsiege.com
www.microsoft.com/games/dungeonsiege

ДАТА ВЫХОДА

Вторая половина 2001

НЕОБХОДИМО

PII-333, 64Mb,
Riva TNT

ЖЕЛАТЕЛЬНО

PII-700, 128Mb,
GeForce



Скелеты бодро сгорают в магическом огне; ближнего боя, видимо, уже не будет.



же порядок — нас ожидают и снег, и ветер, и звезд ночной полет. Причем ветер учитывается по-настоящему. То есть снег с дождем или дым от пожаров будут бить по носу с той стороны, откуда этот самый ветер дует. Мало того — при стрельбе из лука надо делать поправку на ветер.

Мир этот не просто велик — он огромен. Отдельные локации составляют страну, целую и непрерывную, как глобус. На вашей познавательной-оздоровительной прогулке с топором вам в принципе не придется сталкиваться с надписью «Подождите. Идет загрузка локации». Тейлор преподносит это как одну из революционных особенностей игры, и я бы тоже начала кричать «ура» и бросать в воздух чепчик, если бы не один гадко-каверзный вопрос: а сколько времени будет занимать первоначальная загрузка всей этой красоты?

Вместе с игрой выходит редактор, позволяющий конструировать собственные RPG-вселенные. По словам Тейлора, «мы сделали открытой архитектуру игры и настоящий набор инструментов для создания RPG для тех, кто хочет построить свой мир и рассказать о нем свою историю». То есть Dungeon Siege — это не просто игра, а игровая платформа. Приложить бы к ней таланты умель-

цев, натаскавшихся на создании карт к HoMM 2-3, — и играть нам не переиграть.

Героями не рождаются

Теперь поговорим о вашем альтер эго. В начале игры ваш герой — заурядный крестьянин-дровосек (или крестьянка-дровосечка (пardon)), на дом которого нападают мародерствующие орки. Отбив нападение, он обнаруживает, что вся округа загажена монстрами. Пылая мстостью за сожженную врагами родную

хату и одержимый вселившимся в него/нее бесом, извините, геймером, персонаж хватается за любимый топор и отправляется искать ответственного за свершившийся беспредел.

Ответственных много, разных и таких страшных, что аж сердце радуется. Все, что авторы сумели придумать и подсмотреть в других играх, нашло отражение на экране. Зеленые орки, страшные каменные големы, гигантские мохнатые пауки с капаящим со жвал ядом и, наконец, сидящий в самом-самом глубоком подземелье идейный вдохновитель всей этой веселой шарашки — Князь Тьмы. Судя по картинкам, по карте бродят прямо-таки орды, стада и майские демонстрации всяких тварей. В общем, море экспы.

Выпить это море вы можете в одиночку или в компании таких же маньяков (до десяти человек), которым несчастные орки или другие зверушки из местного заказника чем-то насолили. По мере прохождения игры вы встретите ряд товарищей всех рас, видов и мастей, готовых вступить в вашу банду. Игры в казаки-разбойники вдесятером — это рекорд для RPG и еще один повод для гордости Криса Тейлора. Только учтите, что экспу делить на всех придется. Если же вы крайний эгоцентрист, то можете загубить всю местную фауну, чтобы прокачать лишь себя, лю-

бимого, и получить в финале одинокого, но гордого супердровосека.

Если же дух коллективизма вам не чужд, то перед вами раскрываются ошеломляющие перспективы. Можно разделить группу на две части и десантировать их на совершенно различные локации. Можно нанимать помощников, которые будут обшаривать местность на предмет полезного барахла и обирания золота со свежезабитых трупов. Можно даже нанять мула, который будет таскать поклажу, в прямом смысле облегчая жизнь персонажа. Впрочем, эта идея не нова — в Daggerfall можно было купить лошадь с повозкой (либо впрячь в повозку героя — был в игре такой баг).

Героями становятся

«Вспомните, сколько времени съедало у вас создание героя в Baldurs Gate!» — патетично возопил Тейлор в одном из интервью. Как вы догадываетесь, неспроста. Потому что



Обилие мостов и узких локаций наводит на мысль, что Крис неравнодушен к Фермопильской битве.



в DS радостно тратить время на швыряние костей и раздумчивое распределение очков по характеристикам вам не придется. При создании героя вы определяете его имя и пол. И это все. Дальше берите, что дают. А уж что из этого вырастет, зависит от вас. Система роста героя базируется не на переходе с уровня на уровень, а на развитии умений-скиллов. Все скиллы разбиты на три группы: «воинскую», «лучниковскую» и «магическую». Растут те умения, которыми вы чаще злоупотребляете. Постепенно герой примкнет к одному из трех имеющихся в игре классов — воинов, лучников или магов. Естественно, возможны и гибриды типа «воин-маг» или «маг-лучник».

«Ломая все правила жанра»

Отдельная песня — это оригинальный движок игры. Именно он дает возможность перехода с локации на локацию без подзагрузок и создания массовок из десятков фи-

**КРИС ТЕЙЛОР — 12 ЛЕТ
В ИГРОВОЙ ИНДУСТРИИ**

«Свой первый автомобиль я купил во время учебы в институте на деньги, полученные за написание программ для таксомоторной фирмы». Окончив учиться, Крис проработал несколько лет в **Distinctive Software**, прежде чем она была куплена **Electronic Arts**. Затем была работа в **Cavedog Entertainment**, увенчавшаяся созданием **Total Annihilation**. Теперь Крис — президент созданной им в мае 1998 года **Gas Powered Games** и глава проекта **Dungeon Siege**. «Не проходит и дня без мысли: какой я счастливчик, что могу делать игры!» — говорит он.

Из воспоминаний счастливца: «Я начал писать мои собственные игры тогда же, когда получил свой первый компьютер. Я отчаянно хотел заставить вращаться 3D предметы, что было не так-то просто на черно-белом дисплее с разрешением 128x48».

гур. По словам Тейлора, *Siege engine* «позволяет нам делать все, что захотим. Плавный переход в(из) помещения(й), огромный 3D мир, не требующий подгрузки экранов, большие пещеры, которые ведут вглубь Земли, горные тропы, карабкающиеся по уступам гор, и много всего остального, что только можно вообразить. Камера крутится на 360 градусов и свободно двигается по вертикали. Наша изумительная система анимации, основанная на использовании вершин с весовыми коэффициентами, позволяет получить впечатляющее движение персонажей». Звучит неплохо, да к тому же применение такого подхода к игре порой

приводит к неожиданным последствиям. Например, монстры из подземелий могут преследовать вас на поверхности, и наоборот, недополучившее эмоций чудовище потащится за вами под землю.

Последним штрихом работы мастера стала озвучка игры. Ибо какое же полное погружение возможно без соответствующего звукового оформления! Саундэффекты на высоте — стоны чаек над морем и зубовой скрежет проголодавшихся монстров, как звуки райских арф, льются в растопыренные уши истосковавшихся по новым впечатлениям геймеров. А теперь догадайтесь с трех раз, кто написал музыку к будущему хиту? Правильно, тот самый **Джереми Соул**, который получал награды за саундтреки к **Total Annihilation**. Кстати, звук будет трехмерный.



Диагноз ясен. Классная графика, качественный движок и, главное, масса свежих и неожиданных идей, которые на практике могут привести к весьма интересному результату. Плюс, конечно, талант и чутье Криса Тейлора. Недаром компания **Microsoft**, которую нельзя назвать душой ни по каким стандартам, охотно согласилась стать издателем игры. Однозначно понятно — **Dungeon Siege** достойна вашего внимания.

Сначала игру ждали к началу 2001. Увы, в мешке Санта Клауса **Dungeon Siege** не уместилась. В одном из предновогодних интервью Крис Тейлор сообщил, что игра готова на 60%. Теперь ждем к осени. Вероятно, тогда она уже созреет. И спелая и сочная, еще тепленькая, свалится прямо в наши ждущие руки. ■

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Крис Тейлор
гарантирует, что
стоит. Если DS вам не
понравится, старина
Крис выплатит
страховку.

75%**ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ***Sarcastic Rebel (Retro_parrot@yahoo.com)***PRISONER
OF WAR****Third person action/adventure****ИЗДАТЕЛЬ****Codemasters****www.codemasters.com****РАЗРАБОТЧИК****Wide Games****www.widegames.com****МУЛЬТИПЛЕЕР**

Не объявлен

ПОХОЖЕСТЬ**Hitman:
Codename 47,
Commandos**
www.codemasters.com/pow/**ЖЕЛАТЕЛЬНО**

Не объявлены

ДАТА ВЫХОДА

Зима 2001/2002 года

Поймали немцы американца, француза, англичанина и голландца. (Русского не поймали — на Баварию с рульками не согласился, а силой как-то боязно было.) Поймали и, ничего не спросив, рассовали по разным концлагерям — часами выслушивать обидные немецкие ругательства вроде «Шелезный, олофьянный, гав-гав-гав!», да и вообще испытывать все тяготы и лишения военного зека. Французу, например, не нравился лагерный повар — тот за все три года отсидки так и не научился готовить луковый суп.

Злые вы, уйдут...

Вот и эти четверо тоже уйти решили — надоело полоть помидоры во славу фюрера, да и американец по двухслойной туалетной бумаге соскучился. Но бежать из такого места, как третий Люфт, ой как непросто, а Салоника — так вообще мясокомбинат: целые леса вышек с прожекторами и пулеметами, бесконечные стены из колючей проволоки, за которыми только непролазная грязь, густо напигованная противопехотными минами. И солдаты тюремной роты вооружены не хуже ударных частей Вермахта и отморожены до скрежета зубов.

Урбан-фюрер и шесть гномов. Русского так и не поймали.

А у нас что — пара вилок да шнурки... Тут побегаешь! Придется ползти и тихо красться, избегая освещенных мест и живописных, как в Wolfenstein, встреч с охраной. Так что не смотрите на тот блестящий МП-38 ака Шмайссер в руках постового фрица — любопытство может боком выйти. Давайте лучше подождем, пока стемнеет, проберемся в грузовик с завода и свистнем какие-нибудь кусачки, перекусим проволоку и... Ах, черт, опять прожектор!

В общем, придется основательно подумать. Но не бойтесь, PoW не будет столь головоломным, как мозгоштурмные Commandos.

Не попрощавшись

Но уже с самого начала придется туговато. Оккупанты разбросали друзей из Антигитлеровской Коалиции по разным лагерям, поэтому первым троим из них придется улепетывать в одиночку. А тут уж кто во что горазд: кто силен и мощен самосвалом — любые ворота с петель сметет, кто с порохом на ты — бомбу хоть из навоза вылепит. А некоторые даже в языках дюжи!

Представьте: залезли вы в хлебрезный барак на экскурсию, и вдруг заходит фашист. Он вам: "Шо цэ таке? Вас ист дас?!" А вы, невозмутимо: "Do hast nicht, Rammstein!" Гуляй, мол, мяфа. Тут лишь бы находчивость не подвела, а средств будет достаточно — в коллекции "способностей" даже шарм имеется (на этом месте я в недоумении моргаю: ну что такого милого может сказать/показать заключенный вертухаю, чтоб тот не стрелял?). Спасаться можно многими способами, каждый из которых был реально осуществим. А выкосить полуторасотенный гарнизон, как это делал Hitman в Колумбии, не получится — аркадный рэмбизм не в духе PoW, хотя совсем без стрельбы не обойдется.

Однако это только начало. Первые три побега "удаются" — всех троих ловят и отправляют в гости к четвертому — в замок Колдиц, специальное место для таких ретивых умников. Там вам представится хороший шанс применить умения всех четверых одновременно — выберите любого, а остальные подсобят, даже планер угнать помогут.

О такой экзотике, как подкопы, пока говорить рано — похоже, что и сами разработчики еще не решили, как все это будет выглядеть на

СУХИЕ ЛАГЕРНЫЕ ХРОНИКИ

Рисунок одного из заключенных лагеря Люфт III. "Охрана будет стрелять"...



шестистской машины. Расположенный на скале, близ городка Колдиц в Саксонии, он был, пожалуй, самой защищенной и охраняемой тюрьмой Рейха. В замке держали отчаянных и непокорных беглецов-рецидивистов. Всего было предпринято более 300 попыток побега... После войны лишь 31 узник замка вернулся домой. Сам Герман Геринг считал, что сбежать оттуда невозможно.

А вы попробуйте.

...Сталаг Люфт I и III были лагерями для британских, а впоследствии и американских пилотов, сбитых над территорией третьего Рейха. Отношение к пленным летчикам было куда лучше, чем к рядовым или евреям, но и курортами эти места не были — за два с лишним года существования через эти два лагеря «переработали» около 17000 человек.

...Усиленный тюремный комплекс Салоника использовался нацистами для содержания пленных офицеров Советской армии и союзников. Известен тем, что за всю войну из него практически никому не удалось бежать, хотя попыток было множество. Покидая комплекс, немцы уничтожили большинство заключенных.

...Замок Колдиц — настоящий символ фашистской машины. Расположенный на скале, близ городка Колдиц в Саксонии, он был, пожалуй, самой защищенной и охраняемой тюрьмой Рейха. В замке держали отчаянных и непокорных беглецов-рецидивистов. Всего было предпринято более 300 попыток

А что 3D грядущий нам готовит? Тактический протектор либо же кандалы?



мониторе. Уверенно отпираются от журналистов скучным "third person action" и пяточком лилипутских картинок омерзительного качества, кои под микроскопом вашего покорного выглядят скриншотами со скриптовых роликов на трехмерном движке Atlas. Игрового интерфейса еще нет. Врежут ли нашу камеру в стену, пустят в свободное плавание или посадят персонажу на закорки, как Hitman'у, еще не решено. Лишь бы удобно было, правда?

Пусть англичане из Wide Games лишь дебютируют, но, заметьте, уже дружат с Codemasters и пророчат свою PoW в число наиболее громких брэндов грядущей зимы. Да и сама идея дерзкого и опасного побега из лагеря для военнопленных, основанного на исторических фактах, уверенно вербует не только толстых издателей. Лишь бы они не испортили этот новогодний подарочек. ■

...А за беготню по лагерю обед отменяется!



БУДЕМ ЖДАТЬ?

Как кислотный экстракт "тихий" операций Hitman'а.

20%

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ



Не так давно в США компания OC Incorporated выиграла грант американского правительства на производство уникального военного симулятора — Joint Force Employment. Уникальность его была в попытке эмулировать координированные действия разных типов войск: ВВС, ВМС, пехоты и пресловутого спецназа. Судьба JFE лично мне неизвестна — по всей вероятности, будущие штатовские генералы осваивают с его помощью азы военной тактики. А OC Inc. в альянсе с Simon&Schuster решили, что игрокам тоже не помешает узнать, что такое настоящая война, пусть и на экране монитора. И из симулятора JFE начали делать игру...

"Реальный" сюжет

Что бы там ни говорили в OC Inc. по поводу настоящей войны, сюжет они выдумали липовый. Так не бывает.

Нехорошие террористы бомбят США, лелея неизвестные публике планы. США, не долго думая, дает им сдачи авиаударом. Но террористы оказались не грязными бородачами из подполья, а представляли, можно сказать, официальную организацию — Independent Liberation Army (ILA). Между США и ILA вспыхнула война. Вся эта вакханалия намертво заскриптована в 24 миссиях — по 12 на каждую из сторон.

Реальные факты

Поскольку никакого тибериума за на Земле не растет, то и собирать мы его не будем. Равно как и спайс/золото/минералы. Юниты производятся на так называемых *supply bases*; на работу конвейеров расходуются *supply points*. "Базы поддержки" необходимо защищать как родину-мать, ибо отстроить их заново после разрушения нельзя.

Миссии построены таким образом, что одной танковой оравой в них не победить — строить придется и наземные, и воздушные, и водные юниты. В качестве примера ребята из OC Inc. приводят следующую ситуацию. Необходимо уничтожить ядерную пусковую установку, охраняемую тучей вертолетов, охраняемых, в свою очередь, системами ПВО. Танками сунемся — вертолеты поднимутся, по воздуху — опасно. Отсюда следует вроде как непреложное правило: комбинировать сильные стороны разных типов юнитов. Чувствую, что дня через два интенсивной игры победная комбинация "гидралиски + гвардианы" будет найдена, и непроходимые миссии враз станут гладкими, как американские шоссе.

Реальный интерфейс

Управлять всей этой катавасией будет очень просто. Разработчики гордо козыряют новым интерфейсом: по их мнению, он должен решить все проблемы с "потерявшимися" юнитами. На центральной панели

находятся вкладки для наземных, воздушных, водных и специальных юнитов — с указанием статуса и задания, которое каждый из них выполняет. Не сходя с места, можно поставить перед юнитом другую задачу, осмотреть или просто выбрать любого подчиненного. К проверенному способу атаки — *point'n'kill* — прибавились еще три: "рамочка" вокруг отряда вражеских войск, когда каждый юнит из нашей кучи находит себе отдельную цель, или концентрация огня на одном враге с последующим переключением внимания на следующего. И последний, третий вариант: посланная на операцию группа юнитов разных родов войск прибывает на место сразу вся, в полном составе — то есть вертолеты ждут, пока подъедут танки, и только потом нападают.

Реальные отличия

А теперь о различиях "военной" и "гражданской" версий игры. В частности, они касаются графики — в PC-версии нас ждут детально отрисованные тайлы и 3D модели техники; солдатам, впрочем, полигонов не положено — они выполнены в ретроградной спрайтовой манере. Разумеется, детализации военного тренажера на PC нам не видать, как бы ни пытались разработчики убедить нас в обратном. Да и не нужна она нам! Ее отсутствие вполне компенсируют около 60 (!) типов юнитов, причем каждый из них срисован с реального прототипа; то же самое с оружием. Размеры карт описываются не иначе как "extra large", так что жалобы на отсутствие тактического пространства можно считать преднамеренной клеветой.

Скриншоты выглядят перспективно для варгейма и старомодно для современной RTS, порядком напоминая виды из Sudden Strike ("Противостояние III"). Но при соблюдении должной степени реализма на красоту графики можно будет наплевать с высокой вышки, радуясь тому, что возможность поиграть в настоящую войну теперь есть не только у генералов. ■

RTS/Wargame

ИЗДАТЕЛЬ

Simon and Schuster

www.simonandschuster.com

РАЗРАБОТЧИК

OC INCORPORATED

МУЛЬТИПЛЕЕР

Локальная сеть,
Интернет, модемПОХОЖЕсть
C&C

www.real-war.com

ДАТА ВЫХОДА

Август 2001 года

ПШ-500, 128Мб,
3D уск.

PII-266, 32Мб

Вряд ли эти звездочки над юнитами обозначают их опыт — скорее, все же принадлежность (национальную, роду войск и т.п.).

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Военный симулятор
на службе у геймера
— почему бы и нет?

70%

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ



Михаил Бузенков aka Mihanic
mihanic@igromania.ru

Bloodline

На черной-черной планете, в черной-черной стране, в черном-черном городе, на черной-черной улице, в черном-черном доме жил обычный профессор, но с черной-черной душой, и проводил он черные-черные генетические опыты. И вот в один черный-черный день доктору Брауну не повезло. Случилась небольшая неувязочка, в результате которой все созданные им чудеса генетики вырвались на свободу. Быстро найдя подножный корм в виде рабочего персонала, они оккупировали частный санаторий Блэк Хилл (даже название черное-черное). Так бы и жили эти монстры вместе со своим создателем в мире и согласии, если бы не обычный служитель закона Джим Кард. Будучи истинным гражданином черного-черного города, он решил разобраться со случаем непонятного исчезновения пациентов. Попав в санаторий, он был загипнотизирован профессором и, проснувшись на верхнем этаже здания, решил непременно растолковать Брауну, как тот не прав.

В нашу дверь стучит она — мама ужасов Zima

Разработкой Bloodline занимается чешская команда Zima Software. В наших краях, кроме легенд и слухов, о ней ничего не слышно, хотя компания является рекордсменом игровой индустрии Чехии. Ей принадлежит авторство трилогии Cop 1/2/3, ставшей самой продаваемой чешской игрой в стране.

Bloodline является продолжателем дела ужастиков, в последнее время усиленно набирающего обороты. Помимо традиционной принадлежности к 3D Action она, как блин в масле, извлеклась в жанрах

RPG и Adventure, впитав в себя некоторые игровые элементы. А вот вкусен ли окажется блин или нет — зависит не только от масла, но и от теста.

Движок Bloodline слеплен из самодельного теста, причем довольно добротно, о чем красноречиво свидетельствуют скриншоты монстры. Это чудо технической мысли образовано путем слияния движков PVS и BSP. Для тех, кто с ними не знаком, поясню, что дан-

И за что такого красавца цепями приковали?



ные движки отличаются высоким качеством проработки отдельных деталей моделей и неплохой работой с открытыми пространствами. Zima решила дополнительно украсить графическое исполнение Bloodline, приплюсовав к вышеуказанным характеристикам еще технологию Motion Capture и динамическое освещение. Осталось добавить, что над разработкой Bloodline трудится более 90% рабочего персонала Zima.

Очень страшное кино

Чешские дяди решили запугать брата-геймера до стука зубов и тряски коленок. Будучи чем-то обиженной людьми в белых халатах, Zima переносит большую часть игрового действия в частный санаторий, руководство которого дало добро на предмет проверки подвалов, катакомб, кладбищ и склепов. Туда и отправится Джим...

Вдоволь набегавшись за неуловимым доктором, Джим попадет в прошлое, в военную лабораторию сил Третьего Рейха. Потом, помотавшись и вдоволь набоявшись, отправимся на залитые туманом улицы и доки Лондона начала прошлого века. Как сказали разработчики о смысле этих временных пертурбаций, зло можно победить в настоящем, только уничтожив его черное наследие в прошлом.

Пробираться через все перипетии сюжета мы будем в компании симпатичных монстров, коим добрый доктор Айболит пришил дополнительные части тела. Общее количество зверюшек уже перевалило за четыре десятка. Разработчиками создан большой арсенал колюще-режущего оружия, который, плавно начинаясь скальпелем и топором, не менее плавно переходит в самое популярное оружие русской бытовухи — острый нож. О каких-либо достижениях в области создания огнестрельного оружия Zima умалчивает.



Что-то пациенты сегодня плохо выглядят. Им уже ничто не поможет, кроме легкой декапитации...

Смех без причины — признак...

...Признак того, что к нам в руки скоро попадет очередной ужастик. По заявлениям Zima, в Bloodline полностью исключается намек на всякий черный юмор, поэтому смеяться будут либо дураки, либо маньяки, зверски изуродовавшие очередного монстра. Подождем и все-таки узнаем, кто смеется последним... ■

3D Action/RPG/Adventure

ИЗДАТЕЛЬ

Не объявлен

РАЗРАБОТЧИК

ZIMA SOFTWARE

МУЛЬТИПЛЕЕР

Локальная сеть, Интернет.

ПОХОЖЕСТЬ Resident Evil

www.bloodline.cz/indexen.htm

ДАТА ВЫХОДА

Конец 2001 года

ЖЕЛАТЕЛЬНО

PIII-500, 128Mb, 3D уск.

НЕОБХОДИМО

PII-300, 64Mb

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Как остановки собственного сердца. От ужаса.

30%

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ

ЗЕМЛЯ 2150

ДЕТИ СЕЛЕНЫ

На **транспортном заводе** производятся все средства передвижения – как наземные, так и воздушные, как гражданские, так и военные. Завод не только обладает собственным источником электроснабжения, но и располагает специально предусмотренными конструкцией местами для установки защитных орудий, так что даже внезапные атаки легких подразделений противника большой опасности не представляют. Хорошая штука.

Тягачи «Тайга»: в мирное время эти подразделения использовались на лесозаготовках, однако теперь они переоснащены для перевозки энергоруды. Мощные энергоустановки «Тайги» позволяют монтировать на нее и дополнительное оборудование: радары, ремонтные установки и даже лазерное оружие. В хозяйстве пригодится.

Командный пункт, сердце любой военной базы: сюда поступает вся оперативная информация о ходе военных действий и о состоянии производства. Здание, которое ни в коем случае не должно быть захвачено противником. Отступать некуда.

Склад боеприпасов, важнейший стратегический объект: здесь хранится аммуниция для всех войск и оборонных сооружений. Непосредственно на поле боя ее доставляют специальные воздушные подразделения, для чего к складу пристроены несколько посадочных площадок. В то время как этот способ гарантирует вам оперативность пополнения боезапасов, он делает невозможным доставку аммуниции войскам, находящимся в туннелях под землей. А что поделать.

Оружейный завод: именно здесь происходит сборка и оснащение новых боевых подразделений. Защитная система завода оставляет желать много лучшего, поэтому он надежно укрыт в самом сердце базы.

Защитная стена: способная выдержать многочисленные прямые попадания даже самого мощного из известных науке видов оружия, эта конструкция является основным средством защиты жизненно важных объектов любой военной базы. Однако зачастую недостаточно просто остановить врага – надо его уничтожить. Для этого на базе существуют специальные оборонные сооружения – например, монтирующаяся прямо в стену «Цитадель». Враг не пройдет. И не проползет.

«Памир» создан учеными на основе чертежей старых танков XX-го века, улучшенных передовыми технологиями XXII-го. Танки стали более подвижными, нисколько не потеряв в огневой мощи. Улучшенная броня и повышенная проходимость позволяет использовать «Памиры» в самых горячих точках для решения самых сложных боевых задач. Все гениальное просто.

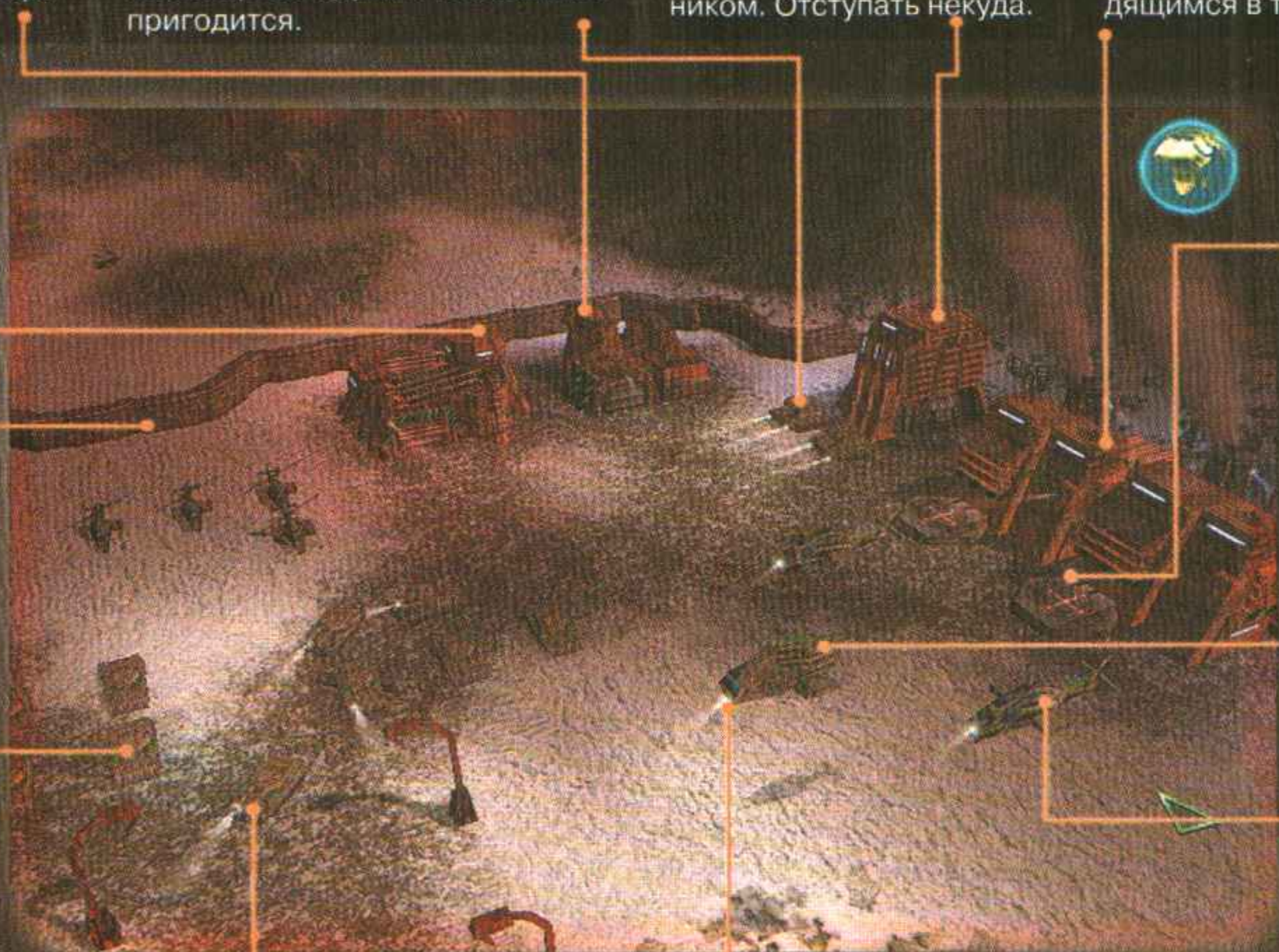
105мм пушки, установленные на танках типа «Памир»: простая, но чертовски мощная конструкция, незаменимая для ударных бронетанковых группировок Евроальянса. Остановить клин «Памиров», оборудованных такими пушками, весьма и весьма трудно – особенно если их прикрывают с воздуха вертолеты.

Прожекторы входят в стандартную комплектацию всех военных и гражданских подразделений. Кроме того, прожекторы установлены в постройках всех типов. Снегопады и метеоритные дожди, непроглядная темень и обманчивый утренний туман являются важнейшей частью тактических операций – под покровом ночи вы можете незаметно подкрасться к базе противника или провести диверсию. Однако учтите, что в темноте зачастую сложно отличить друга от врага – но уж если стрелять, то наверняка.

Посадочные площадки, расположенные рядом со складом боеприпасов: позволяют вертолетам самостоятельно пополнять боезапас.

Тяжело бронированный вертолет **«Гром»**, предназначенный для проведения специальных операций: способен нести как бомбы, так ракеты, что превращает его в настоящую машину смерти. Кроме того, на «Гром» может быть установлен и специальный подъемный механизм, предназначенный для транспортировки контейнеров с полезными ископаемыми.

Вертолеты **«Раскат»**, основа военно-воздушных сил Евроальянса: лучшие вертолеты сопровождения. Дополнительная броня позволяет им выдерживать прямое попадание ракеты класса земля-воздух, однако значительно снижает маневренность и скорость, делая их непригодными для разведывательных рейдов. Эта конкретная модификация «Раската» укомплектована ракетными установками, что позволяет им не только поддерживать огнем наступающие войска, но и прикрывать их от возможной атаки с воздуха.



«2150 : ВОЙНА МИРОВ» «2150 : ДЕТИ СЕЛЕНЫ»



Фирма «1С»

123056 Москва, а/я 64

Отдел продаж: ул. Селезневская, 21

Тел.: (095) 737-9257 Факс: (095) 281-4407

Линия консультаций: (095) 288-1065, hline@1c.ru

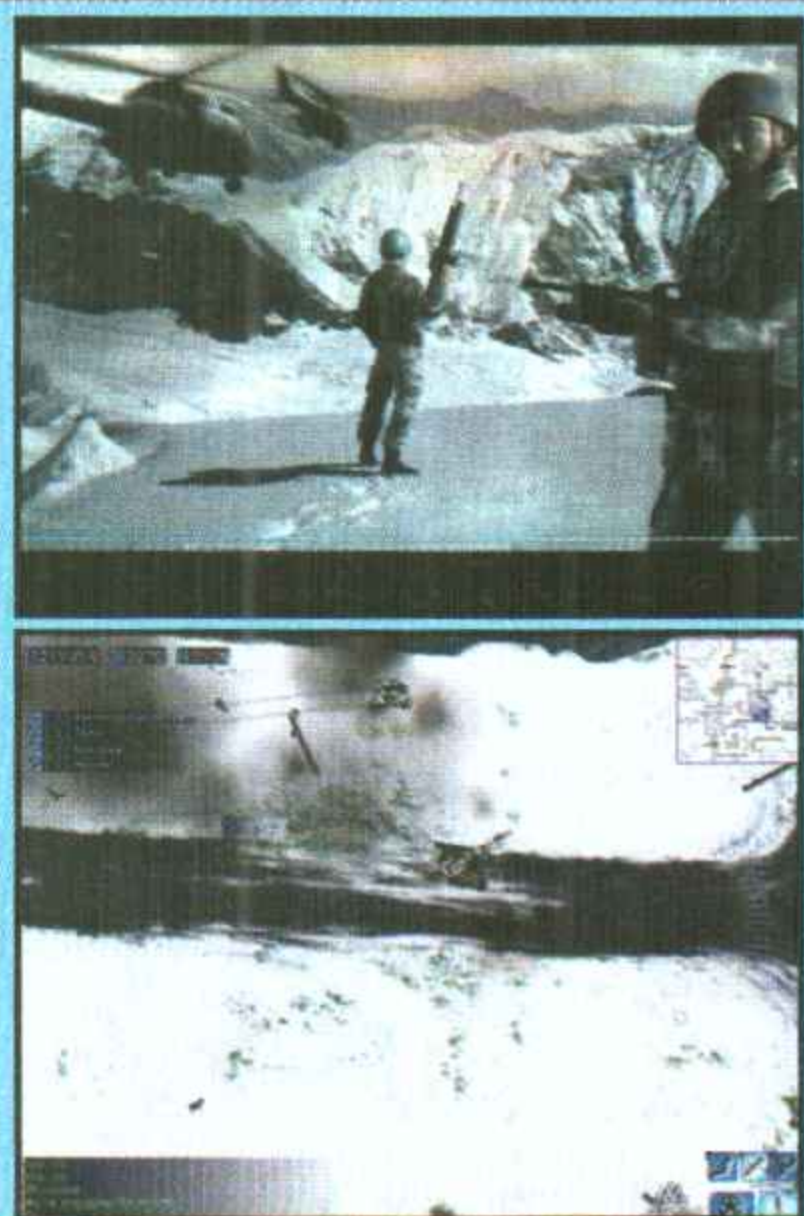
www.1c.ru, admin1c@1c.ru

ИГРУШКИ
БОЛЬШЕ, ЧЕМ ПРОСТО ИГРЫ.

snowball.ru
лучшие игры по-русски

TopWare
INTERACTIVE

Всегда что-то особенное.
www.topware.ru



Conflict Zone



Жанр: RTS ● Издатель/Разработчик: Ubi Soft Entertainment / MASA ●
Системные требования: PII-300(PIII-600), 64(128)Mb ● Размер демо-версии: 118Mb ●
Срок выхода: Вторая половина 2001 ● Координаты: www.conflictzone-thegame.com

Conflict Zone ➤ Самая обыкновенная стратегия в реальном времени с очень красивыми роликами. Полигональные танчики с полигональными солдатами носятся по полигональной Зоне Конфликта и разрешают этот Конфликт самыми силовыми методами. Как строительная, так и боевая части Conflict Zone до боли в желудке напоминают War, Inc. Там мы тоже изобретали новые танчики, заказывали их на заводе, тоже у нас был некий ресурс, который потихоньку восполнялся и не требовал использования харвестеров/крестьян. И точно так же на поле боя появлялись враги, которых мы доблестно сносили

отстроенными на халявные денежки техникой и пехотой.

В демо-версии ➤ Три миссии, относительно разнообразные по заданиям и ландшафтам. И, повторюсь, очень красивые ролики.

В полной версии ➤ До сих пор не известное количество миссий.

В сумме ➤ Пусть даже уровни будут дико разнообразными, но недотягивающий до красот прошловековой Total Annihilation движок похоронит любые начинания. Причем геймплей из разряда "построил много танков — поехал на тот край карты" вообще никуда не годится.

ПРЕ-РЕЙТИНГ

4,5

ПРЕДВАРИТЕЛЬНЫЙ
ВЕРДИКТ

Анахронизм, не стоящий внимания и траты денег.



ExcaliBug



Жанр: RPG/Стратегия ● Издатель/Разработчик: Dinamic Multimedia / Enigma Software ●
Системные требования: PII-300(PIII-600), 64(128)Mb ● Размер демо-версии: 90Mb ●
Срок выхода: Вторая половина 2001 ● Координаты: www.dinamic.com

ExcaliBug ➤ Стратегическая RPG в мире животных. Вы играете за смелого муравьишку, чья задача... вот это осталось неизвестным — демо-версия на испанском языке. В общем, играете. Идете по местности, разговариваете (непонятно о чем), нарываясь на красивые боевки с такими же муравьями, только в броне. Несмотря на мое полное неприятие испанского, игра оказалась податливой, и вскоре я выяснил, что сахар — это не только средство пополнить здоровье, но и местная валюта; что от мяса может понизиться какая-то характеристика, связанная с атакой, и так далее. В общем, игра, с одной стороны, красивая и интересная, но с другой — кто знает, вдруг она не выйдет на английском? Впрочем, есть и тре-

тья сторона: в последнее время с Dinamic Multimedia активно сотрудничает компания "Руссобит-М". Возможно, они возьмутся за локализацию ExcaliBug.

В демо-версии ➤ Одна миссия, которую до конца так и не удалось пройти, так как сохраняться нельзя.

В полной версии ➤ Увы и ах — сайт игры на испанском. Впрочем, кое-какая информация откопалась. В ExcaliBug будет 15 миссий, 25 различных типов врагов, 40 персонажей (включая NPC, видимо), 15 минут красивого видео, 715 анимационного непонятно чего.

В сумме ➤ Красивая и чем-то очень похожая на "Проклятые Земли" игра с наличием сбалансированных доз RPG и командной стратегии.

ПРЕ-РЕЙТИНГ

7,5

ПРЕДВАРИТЕЛЬНЫЙ
ВЕРДИКТ

Игра явно не хит, но для общего развития поиграть можно.



Legends of Might & Magic



Жанр: Средневековый Counter-Strike! ● Издатель/Разработчик: 3DO / New World Computing ● Системные требования: PII-300(PIII-600), 64(128)Mb ●
Размер демо-версии: 83Mb ● Срок выхода: Вторая половина 2001 ●
Координаты: www.3do.com/mightandmagic/legends

Legends of Might & Magic ➤ Ну вот мы и дожили до момента, когда, во-первых, отклонения M&M полезли в онлайн, а во-вторых, полностью пересели на экшен. Причем не на простое "мясо", а на новомодный тимплей. Практически все журналисты, писавшие об игре, произносили фразу "фэнтезийный Counter-Strike". Так оно и есть. Две команды (не Т и СТ, а Evil и Good) бегают, преследуя некие цели, заодно вынося противника мечами, топорами, луками, арбалетами, магическими прибабамбасами. Несколько видов брони, реально ОГРОМНАЯ куча оружия и море

удовольствия. Впрочем, без ложки дегтя не обойтись — я всегда не любил движок LithTech за кривость моделей и нестыковку текстур. Поэтому графически игра выглядит... красиво, но криво. Но геймплей не продашь — CS от ушей до пяток.

В демо-версии ➤ Два уровня, много оружия, шесть классов и два типа игры.

В полной версии ➤ Много уровней, много оружия, предметы, большое количество режимов, которые не дадут соскучиться фэнтезистам-контрстрайщикам.

В сумме ➤ Очень играбельная, красивая вещь, взявшая все лучшее от Counter-Strike. Правда, для нее нужен хороший доступ в Интернет.

ПРЕ-РЕЙТИНГ

9,0

ПРЕДВАРИТЕЛЬНЫЙ
ВЕРДИКТ

Неужели первое нормальное отклонение от M&M, не считая Heroes?..



ПРЕ-РЕЙТИНГ
7.0

ПРЕДВАРИТЕЛЬНЫЙ
ВЕРДИКТ

Off-road Redneck Racing

Жанр: Внедорожные гонки ● Издатель/Разработчик: Interplay / Rage
● Системные требования: PII-300(PIII-600), 64(128)Mb ● Размер демо-версии: 103Mb ●
Срок выхода: Июнь 2001 ● Координаты: www.interplay.com/product.asp?GameID=306

Off-road Redneck Racing ➤ Бубба и Леонард, герои **Redneck Rampage**, возвращаются к своим поклонникам. Но на этот раз не в образе 3D Action, а на грузовиках, багги, джипах и других средствах передвижения, способных съезжать с трассы и не застревать при этом наглухо. Едем так тихонечко — р-раз, слетели с трассы, понесли по кочкам, вернулись на трассу, помчали к финишу. И так все

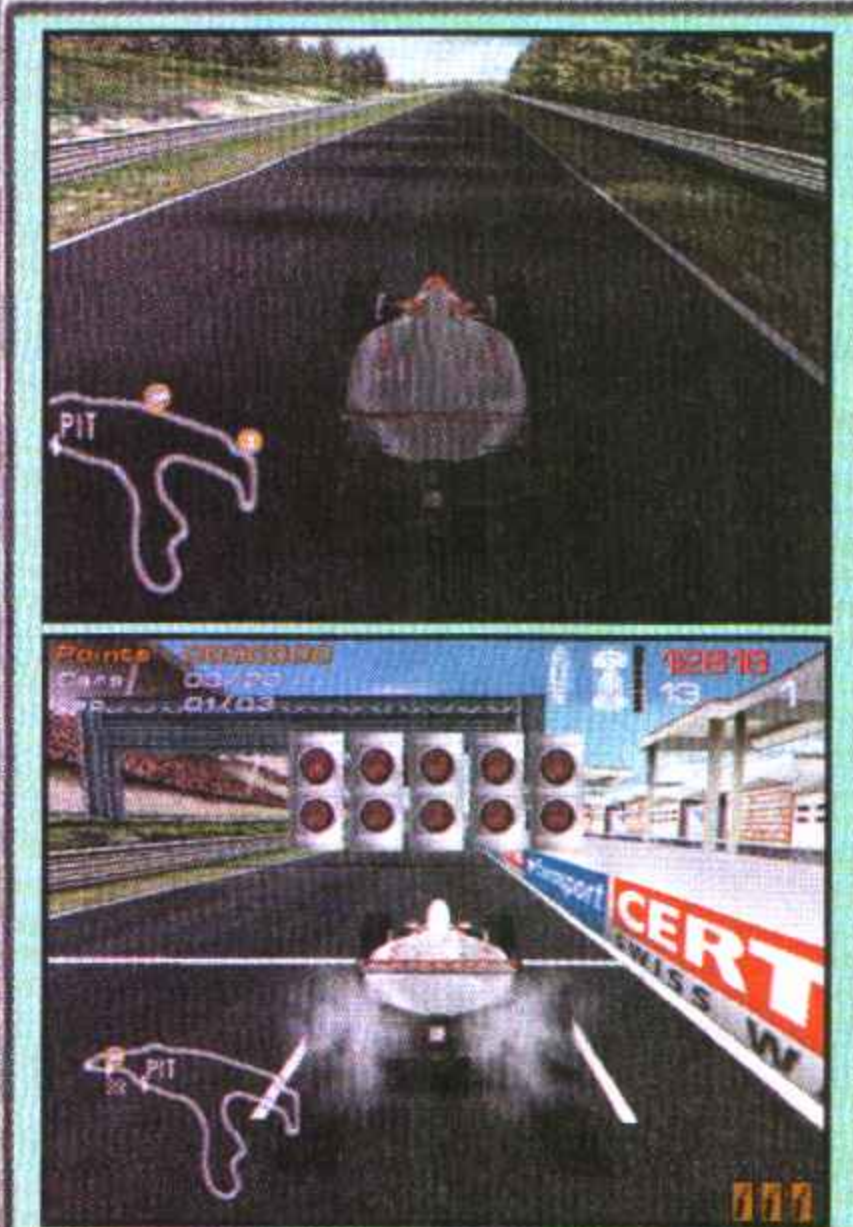
время, пока не надоест.

В демо-версии ➤ Один режим, одна тачка и веселый задор деревенских парней Буббы и Леонарда.

В полной версии ➤ Три режима игры, мультиплеер по Интернету/локалке, 16 машин, причем каждая в трех вариантах. Гонки будут проходить на 24 трассах в шести южных штатах США.

В сумме ➤ Неплохие гонки, которые, правда, быстро надоедают.

Посвящается поклонникам тыхасщины и Буббы с Леонардом.



ПРЕ-РЕЙТИНГ
7,5

ПРЕДВАРИТЕЛЬНЫЙ
ВЕРДИКТ

Warm Up!

Жанр: 3D Action ● Издатель/Разработчик: Microids/Lankhor
● Системные требования: PII-300(PIII-600), 64(128)Mb ● Размер демо-версии: 53,5Mb ●
Срок выхода: Вторая половина 2001 ● Координаты: www.warmup-the-game.com

Warm Up! ➤ Аркадные гонки с явно выраженной претензией на "Формулу 1". Нам выдают некий болид яркой раскрасочки, сажают на трассу и — проше пана, езжайте побыстрее. Рядом с нами еще порядка 20 машин, которые желательно обгонять. Цель — заработать побольше очков. Очки зарабатываются на двух вещах: сколько вы проедете по асфальтированной трассе (в метрах) и каким вы идете/придете к финишу. Но забавно не только это. Ваше положение на трассе просчитывается количеством машин, находящихся позади. Если вы обогнали 20 машин — вы 21-й. А если после этого вы догнали плетущийся в хвосте болид, то вы уже 22-й. И так до бесконечности, видимо. Еще игра очень краси-

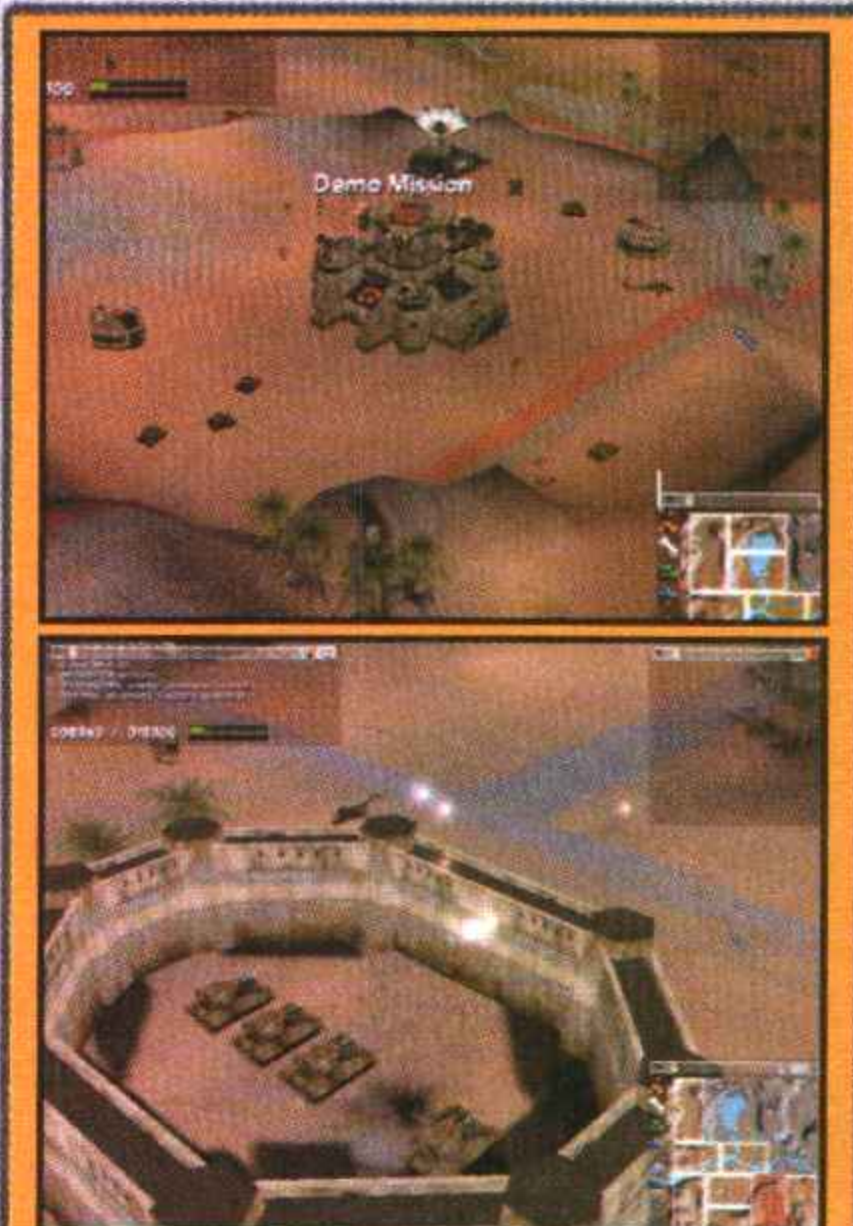
вая, хотя без GeForce2 играть на максимуме включенных опций будет сложновато.

В демо-версии ➤ Одна трасса на три круга, которую можно проехать на одной машине.

В полной версии ➤ 3 трассы, 22 болида, режимы "на время" и "на очки" плюс два вида "симуляции", мультиплеер по Интернету или локальной сети. Основной упор ставится на "Ghost" — вы скачиваете из Интернета лучший результат для данной трассы и пытаетесь его побить, после чего закидываете свой рекорд в рейтинги.

В сумме ➤ Фотореалистичная (не рекламные слова, а святая правда) графика плюс аркадный геймплей — вполне достойная игрушка для тех, кто хочет часик-два в день посвящать своему спинному мозгу.

Весело и быстро — то, чего нам иногда так не хватает.



ПРЕ-РЕЙТИНГ
8,5

ПРЕДВАРИТЕЛЬНЫЙ
ВЕРДИКТ

Z: Steel Soldiers

Жанр: RTS ● Издатель/Разработчик: Bitmap Brothers / EON
● Системные требования: PII-300(PIII-600), 64(128)Mb ● Размер демо-версии: 56Mb ●
Срок выхода: Вторая половина 2001 ● Координаты: www.bitmap-brothers.co.uk/Z2.htm

Z: Steel Soldiers ➤ Это Z. Это все тот же самый Z, в который мы рубились пять лет назад. Поделенная на районы местность. В некоторых районах есть фабрики, которые строят солдат и технику. Чем больше районов, тем быстрее строятся войска. Вы еще помните стиль игры? Хватаем двух пирсов — бежим к ближайшему флагу, если там фабрика; в это время танк, взрывая каньон, прорывается к врагу в тыл, выносит джипы, снова захватывает флаги, быстренько ставим на фабрики гатлинги, заказываем танки и сидим, ждем врага в гости. Враг долго ждать не заставляет и прибегает огромной толпой базутчиков, которые, мерзко хихикая, выносят все танки с полпинка. Слава аллаху, гатлинг не подводит — от базутчиков

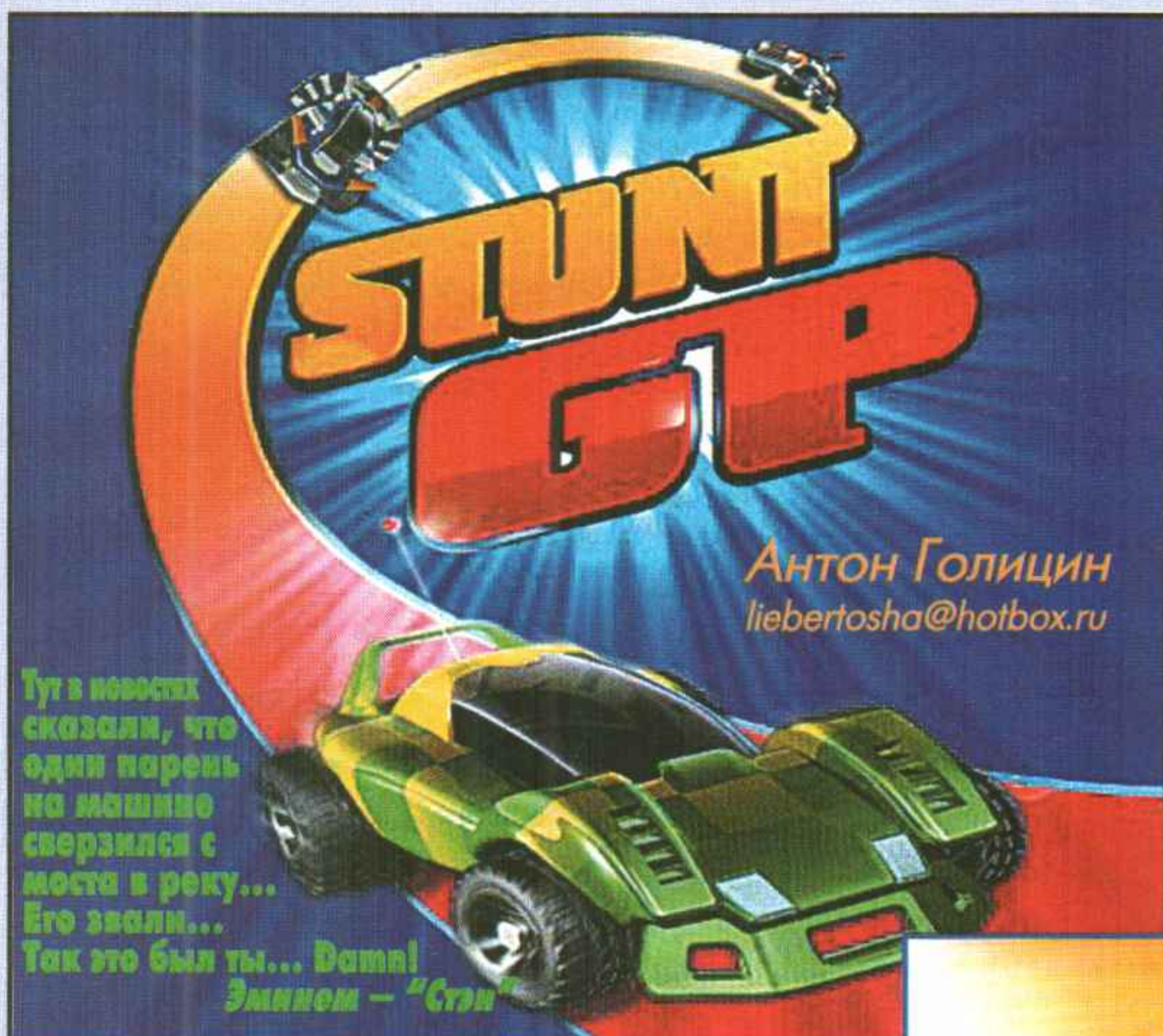
остаются одни воспоминания... В общем, это Z. Только он повзрослел — танков больше, пехоты больше, а юмор не так искрометен, как раньше.

В демо-версии ➤ Одна демо-миссия с демо-солдатами и демо-техникой.

В полной версии ➤ Огромное количество миссий, 30 типов солдат и машинок, 20 типов строений.

В сумме ➤ Стратегия в реальном времени, на этот раз несколько отошедшая от аркадного стиля. По крайней мере, не приходится судорожно дергать мышкой и отборным матом (ибо другие способы не помогают) подгонять роботов, вяло прогуливающих к флагу.

Командор Zод и его brave ребята снова на тропе войны. Это хорошо!



Team 17 Software. Worms. Stunt GP.

Считаю, что эти три названия составляют исчерпывающее вступление.

Много трюков и... ничего

В основе своей Stunt GP — обыкновенная аркадная гонка на радиоуправляемых машинках. Единственное, пожалуй, что отличает игру от сородичей, — это возможность и насущная необходимость совершать как можно больше головокружительных прыжков, “бочек” и прочих каскадерских подвигов.

За каждый успешно выполненный трюк вы получаете определенное количество очков, называемых здесь Aeromiles, которые затем можно растратить на различные апгрейды вашей машинки. Апгрейдов великое множество, правда, доступны они будут только в режиме чемпионата.

Помимо чемпионата можно покувыркаться в аркадной гонке, заезде на время, Exhibition и Stunt Challenge. Последний — несколько необычный режим, где вам придется за 90 секунд совершить максимально возможное количество трюков на специально подготовленной арене.

Трасс много — аж 24, и сделаны они, надо отметить, с выдумкой и тщанием. Кататься по ним очень приятно — с удовольствием ожидаешь появления очередного трамплина или крутого поворота, где можно будет заехать на борт и совершить очередную “бочку”.

Машинок не так чтобы сверхмного: 16 автомобилей в четырех классах плюс некоторое неизвестное науке количество секретных. По субъективному ощущению машинки друг от друга не сильно отличаются, хотя у каждой в наличии имеются свои характеристики: трюки, резина и мощность.

Приятное нововведение — зарядка батарей. Дело в том, что батареи электрических автомобилей имеют обыкновение разряжаться, заряда одной стандартной батареи хватает где-то на три круга, а затем придется заезжать в некое подобие пит-стопа, выполненного в виде туннеля, проехав по которому вы сможете пополнить заряд. Однако с приобретением более мощной батареи заезжать в этот туннель придется значительно реже.

Приобрести можно очень много всяких полезностей: от уже упомянутых батарей до руля и ветрил, в смысле — тормозных колодок, резины и двигателей. От количества возможных апгрейдов действительно разбегаются глаза — были бы деньги.

Оппоненты бесстыдно толкаются и всячески пытаются выкинуть вас с трассы, однако решить эту проблему труда обычно не составляет — автомобиль очень устойчив на трассе, и с полпинка его не от туда скинешь. Тем более что, в отличие от Stunts, где вылет с трассы автоматически означал окончание игры, в Stunt GP вас просто принудительно возвращают на путь истинный и вы продолжаете трюковать по трассе.

На бумаге все выглядит достаточно привлекательно, однако та самая ложка дегтя, портящая все впечатление от игры, заключается в довольно низкой играбельности. После прохождения пары-тройки трасс играть становится скучно. Если выбился в лидеры — то в них и останешься, поэтому основным в игре становится как раз это самое выбивание в лидеры, что сделать не легко, а очень легко! Ваши оппоненты очень любят показать класс трюкачества и потому и без вашей помощи с завидной регулярностью вылетают с трассы и переворачиваются, что влечет за собой потерю времени на достижение крейсерской скорости. Если не задаваться целью набрать как можно большее количество очков, а ехать спокойно и аккуратно, то нетрудно прийти к финишу в первой тройке.

А так как количество очков с возможностью последующего апгрейда критично только для чемпионата, то нет никакой необходимости совершать трюки, разве что для собственного удовольствия. А это



Прыжок в бездну, за который нам выдали 100 очков. Маловато, конечно...



для игры, целиком и полностью посвященной авто-трюкам, смерти подобно, ибо данный подход нацеливает существование игрока в данной виртуальной вселенной.

Мультиплеер в игре есть. В виде сплит-скрина. Игра поддерживает до четырех игроков, играющих одновременно на одном компьютере. Правда, я не думаю, что кто-нибудь будет играть вчетвером, но вдвоем — вполне.

Гонимая аркада

РАЗРАБОТЧИК
Team 17 Software
www.team17.com

ИЗДАТЕЛЬ
Eon Digital
Entertainment
www.eon-digital.com

НЕОБХОДИМО
PII-233, 64Mb,
Voodoo2

МУЛЬТИПЛЕЕР
Сплит-скрин
ПОХОЖЕСТЬ
Re-Volt, Stunts
<http://stuntgp.team17.com/>

ЖЕЛАТЕЛЬНО
PII-350, 128Mb,
Voodoo3

Гонка в самом разгаре, даже шины дымятся.



шего разнообразия текстур. Подчас возникает ощущение, что гонки проходят по одной и той же трассе, только в меню они называются по-разному. В наличии как дневные, так и ночные трассы. Дымные шлейфы от покрышек,



Игрушечные машинки, игрушечное все

Собственно, фразой, вынесенной в заголовки, можно обозначить все мое впечатление от графики. От аркады другого ожидать и не приходится. Это не значит, что графика в игре плохая. Отнюдь. Просто она несколько старомодна. Что и неудивительно — игра выходит как на PC, так и на Dreamcast. Приставочность, чтоб ей...

Модели машинок выглядят вполне достойно, разве что несколько угловато. Дизайн трасс слегка однообразен, хотелось бы боль-



искры от сталкивающихся автомобилей, даже стоп-сигналы работают... Динамическое освещение если и есть, то оно настолько "ненавязчиво", что создает впечатление, что его нет вовсе.

Камера слегка подкачала; конечно, ракурсы эффектные, да только играть периодически становится неудобно.

Что касается звукового оформления, то оно не вызывает особых нареканий,



равно как и слов восторга. Что-то жужжит, что-то скрипит, бодренькая музыка не дает заснуть. Непонятно, зачем в игре предусмотрена поддержка EAX — не нужна она здесь вовсе.

А вот поддержка джойстиков с обратной связью — это правильно. В этой трюкаческой игре ощущения от общения с подобными устройствами должны быть непередаваемы!



Вердикт для игры будет не слишком утешительным. Как-никак, от создателей легендарных Worms ожидаешь большего. А тут — хорошая идея не нашла достойного воплощения. Не думаю, что Stunt GP займет свое место в вашей игровой коллекции. Хотя на безрыбье и рак — осетр. ■

РЕЙТИНГ "МАНИИ"
7,0

7 ГЕЙМПЛЕЙ
7 ГРАФИКА
6 ЗВУК И МУЗЫКА
7 УПРАВЛЕНИЕ И ИНТЕРФЕЙС
5 НОВИЗНА

65%
ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

Недоделанного продолжателя дела Stunts, который поможет скрасить долгие летние вечера... Если больше не во что играть!

ДОЖДАЛИСЬ

ОТКРОЙ ДЛЯ СЕБЯ
ИМПЕРИЮ

DISKWARS

Орки или тролли,
Гномы или эльфы...

ВЫБИРАЙ!

Кто победит
Свет или Тьма?



Судьба "Diskwars"
в твоих руках!

РЕШАЙ!!!

Компания "Саргона"
Москва,
ул. Нижегородская, д. 32/15
тел.: (095) 755-78-76
e-mail: mail@sargona.ru
http://www.sargona.ru





TRIBES 2

Екатерина Кармова
kukolka@pochtamt.ru

Ловко пущен механизм,
идет за строем строй,
В одиночку ты никто,
зато в толпе — герой.
У тебя свои цвета,
ты знаешь грозный клич,
Нерушима та стена,
в которой ты кирпич!
Ария, "Тебе дадут знак"



Tribes 2 я исправно ждала почти целый год. Честно ахала, прочитав в новостях, что ботов из T2 уберут. Не менее честно облегченно вздыхала, узнав, что их вернули. Ну и так далее. И вот — конец апреля. Tribes 2 вышли.

Тебе дадут знак!

Tribes 2 — штука символичная. Как-то раз мой двоюродный брат показал мне первую часть-версию игры в каком-то компьютерном клубе, и я просто заболела «Трайбсами». Каждый день после института бегала, собирала народ и мы шли играть командой «стенку на стенку». То за флаги поборемся, то за удержание какой-нибудь точки, то от нечего делать «мясо» устроим. В любом случае главное в «Трайбс» — командная игра на очень больших пространствах — некоем открытом ландшафте. Определение «Tribes» — по-русски «племена» — означает, что каждому игроку разрешают выбрать свою команду и соответствующий знак-флаг, под которым ему, игроку в дальнейшем придется бегать. А дальше — несколько режимов, в которые мы и играли.

Так же и в T2, кстати.

Тебе дадут флаг!

Режимов в игре аж семь штук. Все они, как утверждают разработчики, исключительно разные.

Capture The Flag. Всем известная охота за флагом.

Deathmatch. Мясо по типу «все-против-всех».

Capture and Hold. Кажется, нечто подобное было в Unreal Tournament. На карте есть некие точки, которые надо «конвертировать» в свою пользу и потом как можно дольше их защищать. За каждую секунду удержания дают определенное количество оч-

ков. Победившей считается команда, которая к тайм-лимиту набрала больше очков либо успела набрать количество очков, необходимое для победы.

Rabbit. Кролика каждый обидеть норовит. Ну, схватила я флаг. Ну, бегаю с ним, от врагов уворачиваюсь, ну, получаю очки, пока флаг при мне. Так стрелять-то в меня зачем?!

Siege. Сценарий имени Стивена Сигала. Одна коман-



да находится на объекте и старательно его защищает. Вторая в это время штурмует объект, и если выигрывает, то обе команды меняются местами. В UT эта штука называлась Assault.

Bounty. Каждый игрок — одновременно и дичь, и охотник. Вы гоняетесь за одним, в то время как за вами гонится другой. Вы можете отстреливаться от своего охотника, но если пристрелите «левого» — получите пенальти. Убьете жертву — вам назначают другую. И так далее.

Flag Hunters. Тимплейный вариант старенького мода Head Hunters. У каждого противника при себе имеется флаг. Если убить врага, то из него этот самый флаг выпадет. Его надо подобрать и отнести в штуку, стоящую по центру карты и именуемую Nexus. Чем больше флагов одновременно сдано, тем лучше.

Вот этот вот замок слева и звездное небо до дрожи в запястьях напоминают одну CTF-ную карту из Unreal Tournament.

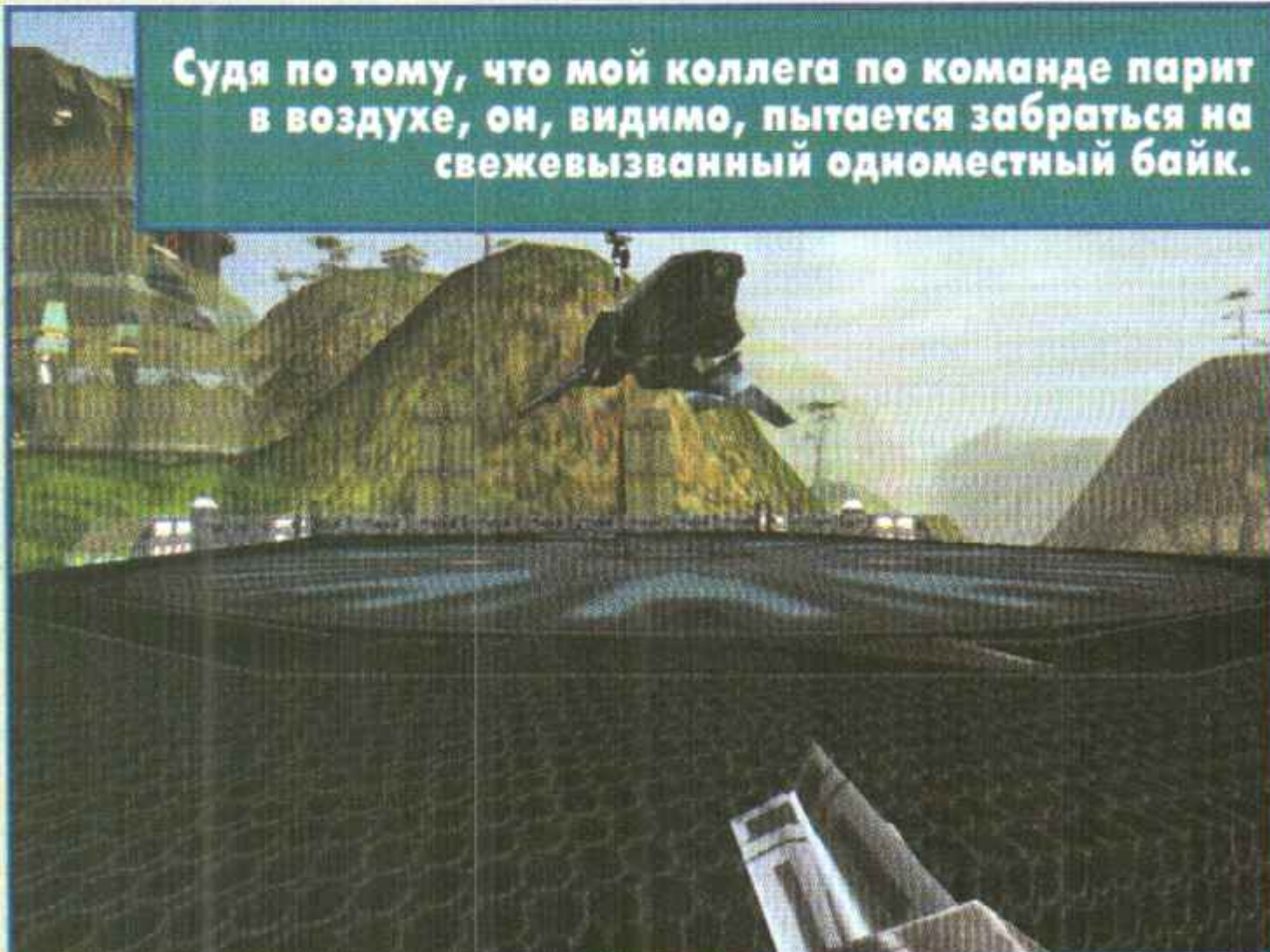


Итог: основные идеи, взятые из первых «Трайбсов», плюс слегка переработанные идеи других модов/игр — получаем Tribes 2.

Тебе дадут кол!

С самого начала необходимо выбрать класс персонажа. Вариации самые разные — от скаута-бегуна и скаута-снайпера до джаггернаута-атакера и джаггернаута-защитника. Ясное дело, скаут обладает легкой броней и не менее легким вооружением, зато бежит быстро. А джаггер, наоборот, тяжеловесен (попробуйте полетать джаггером — мучение то еще),

Судя по тому, что мой коллега по команде парит в воздухе, он, видимо, пытается забраться на свежавызванный одиоместный байк.



Team-Based 3D Action

РАЗРАБОТЧИК
Dynamix
www.dynamix.com

ИЗДАТЕЛЬ
Sierra
www.sierra.com

НЕОБХОДИМО
PII-300, 64Mb,
Voodoo2

МУЛЬТИПЛЕЕР
Интернет,
локальная сеть
ПОХОЖЕсть
Tribes
www.tribes2.com

ЖЕЛАТЕЛЬНО
PIII-700, 256Mb,
GeForce2



"ТРАЙБСЫ" в России

Как доложили мне старшие товарищи, на одну шестую часть суши приходится пока что только один фанатский сайт "Трайбсов", официально внесенный в список фэнсайтов на официальном сервере Tribes2.com. Этот сайт, названный "Архивы Красной Планеты", посвящен Tribes 2, и на нем есть немалое количество информации как для начинающих трайбсменов, так и для маститых племенных, пардон, игроков. Располагается по адресу www.tribes.ru.

зато под завязку экипирован всякими взрывчатыми штуками. Ну и, конечно, промежуточный вариант — assaulter. Средняя броня, средние пушки, средняя скорость. Кому что по душе.

Все классы кастомизируются. То есть можно, например, в каком-нибудь режиме, где танки отсутствуют, убрать антивоздушную ракетницу и поставить вместо нее, скажем, пулемет.

Тебе дадут ствол!

В Tribes 2, как это ни странно, все возможные конфликты разрешаются исключительно с помощью оружия. Условно все пушки можно поделить на две категории — точечное (единичное попадание) и сплэшевое (накрывание определенной площади). То есть то, которое стреляет пулями/импульсами или то, которое зачищает ландшафт гранатами/ракетами/плазмой/взрывдисками.

В сплэшевом оружии разницы практически не наблюдается. Плазма летает по наклонной, но медленно, и площадь поражения у нее больше, чем у дисков. Гранаты имеют отвратительное свойство ricochetить не туда, куда хочется, зато урон наносят самый высокий. Но в любом случае, согласитесь, умирать от прямого попадания что гранатой, что диском — разницы никакой нет.

Энергетическое оружие заслуживает отдельно взятого абзаца. Из него — теоретически — можно стрелять бесконечно. Но каждый выстрел отжирает часть энергии, которую приходится делить с джетпаком (штука, которая есть у каждого трайбсмена и с помощью которой можно летать). А энергия все же не бесконечна, хоть она и восстанавливается. И когда в самый ответственный момент жизненно необходимо взлететь, но выясняется, что энергии попросту нет, потому что она ушла на "единичку", становится обидно. Поэтому, несмотря на то, что оружие это довольно мощное, бластер используется крайне редко. Обычно — когда сидишь в засаде и имеешь возмож-

ность набрать фраг-другой. Что касается снайперки, то она помогает только против скаутов. Но учитывая, что последние слишком быстро бегают и летают, потрудиться придется изрядно. Можно попробовать ее против ассолтеров, ибо опытный трайбсмен-скаут запросто обманет любого снайпера, а тяжелую броню джаггера придется пробивать не один час.

Такой сплэш из простого дискамета — это надо очень постараться!



Тебе дадут танк!

Самым главным отличием Tribes от других командных экшенов является возможность управлять различными средствами передвижения. И если в первой части весь ассортимент был представлен тяжелым транспортом для пятерых и легким одноместным байком, то в T2 разработчики решили серьезно увеличить местный танковый парк. Отныне у нас имеется три вида наземных средств передвижения (байк, танк и еще одно механизированное "авто") и три вида воздушных (включая бомбардировщик, которому для эффективного использования нужен пилот, наводчик и стрелок). Правда, все эти игрушки нового века доступны не в каждом режиме игры.



Тебе дадут!..

Ну что? Осталось только сказать про всякую графику-звук-интерфейс. Движок у Tribes 2 новый, очень тормозной. Графика... Сказать, что Tribes 2 — красивая игра, значит сознательно и грубо наврать. "Трайбсы" вообще никогда не были красивыми. В основном потому, что Tribes — это Earthsiege (сюжетно и по дизайну), серая до скуки техногенная вселенная, в свое время слизанная с Battletech.

Звук тем более не радует. Диски визжат, граната разрывается с большим "пух", лазер делает "пиууу". Музыка вообще никакая. Вроде электронная... но на игру абсолютно не ложится, ее лучше сразу отключать.

Вот вроде бы и все. Осталось подвести итог геймплею. Широкий ассортимент режимов, из которых реальный интерес представляют только прежние. Новое оружие и деление на классы, что, впрочем, в "Трайбсах" не новинка. Новые средства передвижения, которые вряд ли внесут серьезную лепту в трансформацию геймплея.

В эту игру могут точно играть две категории граждан-геймеров:

1. Трайбсмены, до сих пор помнящие каждый уголок карты Raindance;
2. Те, кто хочет познакомиться с Tribes, но пропустили первую часть.

Уверяю вас, господа, вторая от первой недалеко упала. Оправданность ожиданий — 50%. Ровно.

P.S. Для обнадежившихся было граждан сообщаем, что из России играть по Интернету вряд ли получится. Разве что вы пойдете и разоритесь на лицензионную копию (не уверена, что их у нас продают). Значит, остаются боты и локалки в клубах. ■





Мне Бог был нужен не больше, чем я Ему; если Ты действительно существуешь, мысленно обращался я к Нему, попадись мне только — подойду и плюну в рожу!

Генри Миллер, "Тропик Козерога"

BLACK & WHITE

Олег Полянский
rod@igromania.ru

Жизнь бога подобна ремеслу эквилибриста. Она полна дилемм, противоречий, антонимов, противоположных ракурсов и необходимости взвешивать. В голове у бога не прекращается броуновское движение. Сумасшедшие мысли, их обрывки, едва зародившиеся и тут же погибшие идеи скачут по нейронам. Легкость, с которой можно шагать по широким мостовым Зла, вступает в противоборство с въевшейся в душу моралью. Мораль сдается после пятого раунда, и дьявол уже протягивает тебе руку, предлагая заключить союз.

Взорвать черную пелену, расторгнуть договор с совестью, снова стать собой, справедливым и честным, вернуться назад, просто прыгнув в колодец, на дне которого плещется прошлое, — невозможно. Они предусмотрели этот вариант.

Тебе разрешат лишь ухватиться за край обрыва и медленно, по миллиметрам, начать подтягивать себя к свету.

Огонь веры

Вы читали мое краткое ревью на Black & White в прошлом номере? Эта статья будет построена с учетом того, что читали.

Победу на каждом из пяти островов "черно-белого" архипелага приносит изгнание враждебного бога. Бог умирает, не оставив потомства, когда в него перестают верить. Оплотами веры являются деревни ацтеков, японцев, греков, египтян и прочих не менее почтенных рас. Эти же поселения и предстают как эпицентры борьбы, где схлестываются магические силы богов, сражающихся за веру — веру в себя.

Борьба за души начинается, когда один бог дотягивается заклинанием до деревни другого. Над тотемом появляется порхающая эмблема агрессора. Моя эмблема. С каждым успешно продемонстрированным магическим фокусом жители все больше начинают склоняться к мнению, что верили в неправильного бога. Визуально эффектные и деструктивные заклинания приносят много "очков веры". Когда их масса достигает критической, деревня встречает новую власть.

Теперь негласной задачей моей как победителя является сохране-

ние и прирост численности крестьян. Идеальный, но труднодостижимый вариант называется "демографический взрыв". Половину жителей густонаселенной деревни можно отправить на ритуальные танцы у Храма, и это не нанесет рокового удара по ее экономике. Пение и хороводы вокруг алтарной чаши приносят ресурс, в других играх называемый "маной". Поток людской веры полыхает над краями чаши малиновым огнем. Он дает мне заклинания. Вместо того, чтобы бегать к Храму за каждым паршивым фаейрболом, я учусь творить пассы.

Сначала надо нарисовать в воздухе спираль. Тогда по следу руки, прочерченному над тишиной полей и шорохом леса, загорается пламя. Время кастовать заклинание. Два-три резких штриха с возвратом зажигают в руке огненный шар. Он готов сорваться в эфир, зажечь соломенные крыши, зашипеть в море или опалить шкуру чужого Существа — надо лишь указать направление. Прочерчиваем W-подобную фигуру из пяти линий, другим пассом замыкаем круг, и прозрачное спокойствие неба моментально сгущается в сиреневый кисель, проливающий дождь над пашнями. Английская "S" производит на свет рожок изобилия, из которого сыпется зерно; похожая на квадратную спираль конструкция выпускает на волю стаю птиц, и они возносятся над облаками.

Рисовать spell's не просто — требуется терпение и твердая рука. В горячке спора за деревню с другим богом, как правило, и то и другое куда-то испаряется. Но это не мешает оценить замысел. Изящно и свежо. И правда, почему бы благородному богу не вызывать громы и молнии легким (ус-



Выбор заклинаний зависит от того, какие деревни мне поклоняются.

ловно) движением руки — вместо примитивного щелканья на интерфейсных иконках?

Уход за крестьянами составляет отдельную статью геймплея Black & White. Крестьяне постоянно хотят есть, строить дома или размножаться. Они, в принципе, вполне способны реализовать свои желания без участия бога, и эту способность надо всячески поощрять, назначая специалистов по убор-

GodSim

ИЗДАТЕЛЬ
Electronic Arts
www.ea.com

РАЗРАБОТЧИК
Lionhead Studios
www.lionhead.com

www.blackand-white.ea.com

НЕОБХОДИМО
PII-400, 64Mb,
Riva TNT 2

МУЛЬТИПЛЕЕР
Интернет,
локальная сеть
ПОХОЖЕШЬ
Populous, Settlers,
Dungeon Keeper,
Creatures

ЖЕЛАТЕЛЬНО
PIII-700, 128Mb,
GeForce2

ке урожая, строительству и производству потомства. Не стоит идти на поводу у толпы, требующей хлеба, и сразу же открывать рожок с зерном. А вот, скажем, полить пашни волшебным дождиком, чтобы хлеб быстрее рос, — это по-нашему, по-божески и в то же время авторитетно. Главное, чтобы забота о верующих не превратилась в самоцель. Это убьет игру. Бог — не воспитатель детсада, а люди в данном случае лишь кирпичи в фундаменте его могущества. Смысл в том, чтобы этих кирпичей было как можно больше.

Чем больше жителей в деревне, тем шире сфера влияния бога. Красная окружность, сотканная из полотна магической энергии, растет и уменьшается в такт всплескам и провалам графика населенности. Лишь в ее пределах или недалеко от них я могу спокойно рисовать спеллы. Уперев ее радиус в окраину деревни враждебного бога, я устраиваю там праздничный фейерверк. Более решительный способ экспансии состоит в постройке новых деревень. Цель одна — подобраться как можно ближе к чужим верующим и сделать их своими.

Идея территориального ограничения божественной власти является ключевой для баланса. Она подобна нити, на которой держится жемчуг. Выдерни ее — и игра будет скомкана, рухнет грудой неупорядоченных деталей.

Второй опорной конструкцией геймплея является система квестов. Кое-где в воздухе островов висят золотые и серебряные свитки. Кликни на такой — в камере окажется человек, излагающий свои проблемы. Пропаж овец, детей или любимого брата, эпидемия зеленой чумы, разбросанные по острову музыкальные камни или просто головоломки... Золотые свитки открывают обязательные для выполнения квесты, вехи сценария. За решения "серебряных" можно получить ценные бонусы: скажем, новый вид магии или возможность заменить свое Существо на другое. Можно нестись по сюжету напролом, уделяя внимание лишь золотым свиткам, а можно методично обследовать остров в поисках серебряных (впрочем, "поиск" тут — чисто формальное понятие; свитки видно издалека). Лихорадочная спешка не нужна в мире Эдема, а неторопливый подход приносит куда большее удовлетворение. Приятно разгрызть остров, как грецкий орех, и знать, что из извилин скорлупы выбрана вся мякоть.

Непростая система отношений бога и верующих и богов между собой, а также квестов и магии, лежит на одной чаше весов.

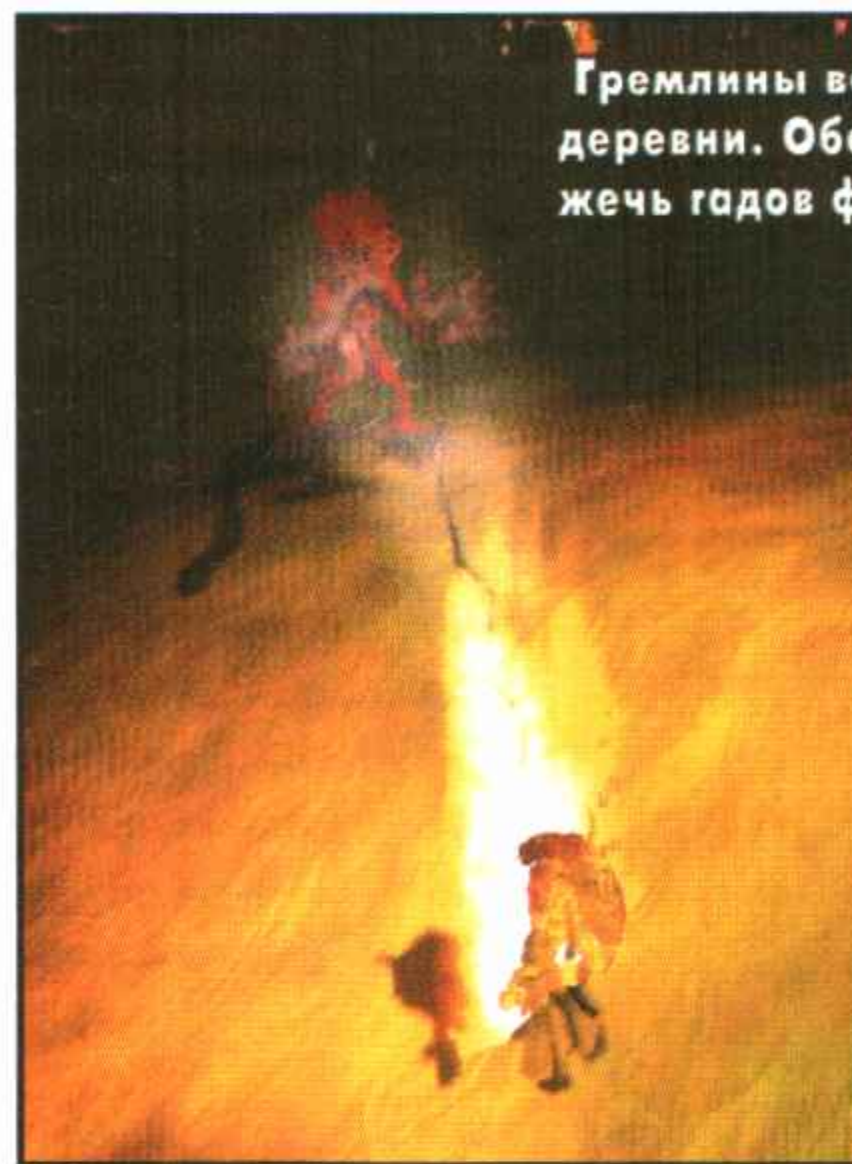
Другую занимает Существо.

Оно поселилось в тебе

Более того, идея воспитания Существа является основой концепции Black & White, центром паутины. Все остальное — крестьяне, их нужды, дома и работа, острова, магия и даже

боги-конкуренты — по сути, периферия, фоновый пейзаж, оправда для основного замысла Питера Мулинье. Без которой, впрочем, не было бы и игры.

Предоставленное само себе, Существо окажется не более чем формальным атрибутом бога, бесполезным довеском, мало влияющим на геймплей. Или хищником, вышедшим из клетки повеселить народ. Зато воспитанное по всем правилам местного педагогического искусства, оно превратится в неуго-



Гремлины воруют жителей из деревни. Обезьяна пытается жечь гадов файерболлами.

мимого и верного помощника, своего рода министра обороны, внутренних дел, просвещения и здравоохранения в одном лице. Для этого нужно представить Существо своим сыном, дочерью, любимой собакой (а может быть, коровой), альтер эго или зеницей ока; кем угодно еще, но так, чтобы ощущать ответственность за него и следить внимательно, как за собственным отражением в зеркале. Стоит запомнить: Существо может научиться от бога всему, что он умеет.

Вначале обезьяна (корова или тигр) ни черта не знает, не понимает и только бродит по деревне, тараща глаза от любопытства. Руководствуясь примитивными инстинктами и собственной глупостью, она вкушает крестьян или играет ими в регби. В процессе общения с медведем-гуру (тот самый медведь, который танцует в плагине для Wintamp, ловко подстраивая движения под музыку) обезьяна узнает вкус первой крови и собственного бессмертия. Она может драться с другими существами! Гибель в бою — фикция, за которой немедленно следует возрождение в Храме. Жизнь обретает смысл. Но потом медведь погибает, истребленный молниями злого бога Немезиса. Парящая в эфире рука остается ее единственным учителем.

Методы преподавания просты: наглядная демонстрация, поощрение за правильные ходы или порка, когда Существо преступило закон. Крестьянин имеет право хранить молчание, когда его жрут. В свою очередь, бог име-

ет право размахнуться божественной дланью и так же молча врезать Существу по переносице. Раз, раз, еще раз. Пока индикатор вразумления не нальется краснотой до 100%-й отметки. После нескольких сеансов бития Существо прекращает жрать людей и становится убежденным вегетарианцем. Впрочем, отвадить от мяса тигра гораздо сложнее, чем корову. Представляете — тигр, питающийся злаковыми культурами?

Если не представляете, незачем принуж-

дать зверя набивать живот всякой гадостью. Демографически благополучная деревня может поставлять тигру человечину без особого ущерба для религии и экономики.



Энтузиазм верующих, пляшущих у ритуальной чаши, неугасим. Надо только подкармливать их, чтоб не померли с голоду.

Пусть откармливается, набирает вес. Конечно, репутация тигра со временем несколько подмокнет, но это ничего. Лишь бы учился...

Бог кастует заклинание перед носом Существа. Один раз, пять, десять. Рано или поздно Существо делает лапами пасс, и ближайшее дерево прошивает молнией. Или сжигает файерболом. Если Существо не в духе или не расположено к людям, огненный мяч может полететь в хижину. За это можно его избить, после чего быстро скастовать над горящей постройкой дождь. В B&W заразителен не только дурной пример — Существо освоит профессию пожарника. Или медсестры — если, скажем, пару раз вылечить крестьян в его присутствии.

Таким образом, поэтапно, формируется модель поведения



монстра (ну а будущий пятидесятиметровый титан — он кто? Ути-пути-карапуз, что ли?). Обретя продолговатый ряд умений, пристрастий и привычек, он будет вести себя сообразно ситуации и содержанию своих мозгов. Но модель — структура пластичная и целиком зависит от действий бога именно в отношении Существа. Мой Храм потемнел от пролитой крови крестьян, и опоры крючьями загнулись к грозовому небу, а обезьяна тем временем уверенно топала в направлении элаймента angelic. Лечила и гладила деревенских, танцевала перед ними джигу и тушила пожары. В начавшей было темнеть шкуре (три десятка съеденных людей, как-никак. Издержки освоения игры) как будто стал распадаться меланин. Глаза ее добрели.

...Общение с Существом — это то, чему в Black & White нормальный



Редкий скрин: в роли Существа выступает человек. Сcreenshot из Интернета — лично я с таким в игре не сталкивался.

человек посвящает больше всего времени. Тем, кому нравится тонуть в волнах микроменеджмента, советую вернуться обратно в **Settlers**. Обучение, наблюдение за повадками, педагогические эксперименты — из этого рождается куча забавных историй типа "как-то раз моя зебра...". Норны в **Creatures** и тем более монстры в **Dungeon Keeper** — они все отдыхают от трудов в электронном раю. Никто из провозглашавших принципы обучаемого искусственного интеллекта в играх не шагнул дальше Питера Мулинье (который, впрочем, на DK и набивал руку). Почитайте наш гайд по игре, там все написано. Спектральный анализ поведения Существа разбит на тысячи оттенков. Разнообразие его талантов и моральных установок едва влезает в 64 мегабайта памяти. Мимика и жестикуляция привязаны к каждой отметке шкалы настроения. По радио слышал: человек — это звучит гордо, а обезьяна — перспективно. Так вот, ближе к концу игры моя обезьяна была и в конце перспективы. Стать человеком ей мешал лишь программный код.

Обрывки мироздания

Физика Эдема рушит все представления о физике в компьютерных играх. Она почти настоящая. Если в деревне ацтеков поселить маленького Ньютона, он непременно сделает свои открытия, наблюдая брошенные рукой бога деревья и камни. К сожалению, нельзя будет огреть его яблоком по башке — в Эдеме, как ни странно, не растут яблони. Но и без них серия разрешенных физических экспериментов выглядит впечатляюще.

Обломок скалы проносится по деревне, снося кровли и сминая здания. Каждый кусок стены летит к земле по собственной траектории. В центр леса угодил файербол; дровосеки в ужасе: им больше негде рубить деревья. Но бог втыкает в землю саженцы и поливает дождем — зарождается новый лес.

Огонь — благодатная материя для опытов. Вокруг огнеупорного вражеского здания можно вырастить Miracle Forest и поджечь его; здание, сверившись с расчетной таблицей температур, вспыхнет и сгорит дотла. Можно разбить большой валун на кучу камешков

и раскалить их добела в пламени лесного пожара. А потом подарить жителям чужой деревни.

Я не говорю о полной имитации реального мира. Black & White — всего лишь муляж, но наиболее качественный из существующих. Если объекты способны взаимодействовать, то они делают это именно так, как вы себе представляете.

Не загораживай солнце

Если Black & White без особых тормозов идет на вашем компьютере (как и полагается, в 32-битном цвете и разрешении от 800x600), значит, у вас хорошая, современная машина. Бог с "Пентиумом-3" и "жыфорсом" может позволить себе любоваться медленно тонущими в море малиновыми закатами, молниями, роняющими во тьму белые отблески, и парящими в голубой выси облаками. Обсчет полигонов на сотню крестьян не загонит картинку в ступор, а ландшафт останется прекрасен в любом приближении. Камера — удобный в руках опытного бога инструмент — всегда сумеет настичь нужный ракурс и выхватить из толпы лицо крестьянина с именем Святослав Торик (Black & White позволяет конвертировать адресную книгу в игровую базу данных, содержащую имена жителей). Понаблюдайте — его анимационный ряд кажется бесконечным.

Если вы слепы — слушайте. В привычное ухо звуки Эдема направляют такой поток информации о том, что творится в мире, какой в иной игре не получишь и при помощи глаз. Эдем беседует с вами на сотне разных языков, но все они мелодичны и вместе создают гармонию. Видно, в Lionhead живут поэты...

Меньше, чем бог

Идеализм по отношению к Black & White цветет лишь до тех пор, пока не перестаешь сравнивать и не начинаешь анализировать. И тогда выясняется, что этот мир полон ограничений. Я — демиург с прикованным к ногам чугунным ядром. Бог с блекловатым нимбом. Демон с надтреснутыми рогами. Надо мной стоит Питер Мулинье и аккуратно, почти незаметно дергает за ниточки. Это он — не я — в свое время проповедовал полную свободу. Но свобода, по всей видимости, живет где-то за пределами силиконовой клетки.

Black & White — игра-эксперимент и игра экспериментов. Гибрид год-сима с томагочи, где хозяин зависит от своих марионеток. Возможности бога широки, как море, но лишь в пределах лабиринта с невидимыми стенками, создающими мираж всевластия. Пробить их не удастся — можно лишь развеять иллюзию.

Развеять — и не страдать от этого. У нас есть мощный тезис, играющий роль психологического щита. Свобода — та, которая есть — дает возможность каждому игроку строить свой Black & White. Злой или добрый, умный или тупой, неторопливый, а возможно, и стремительный. Это как огромный бассейн, где каждый плывет по своей дорожке, но в любой момент может свернуть на соседнюю.

И куда свернуть — уже не указывает ни Питер Мулинье, ни Существо, ни Святослав Торик.

Бог рассекает воду бассейна мощным кроллем, сообразуясь лишь с собственными желаниями. ■

РЕЙТИНГ "МАНИИ"

| | | | | |
|----------|---------|---------------|------------------------|---------|
| 9 | 9 | 10 | 8 | 9 |
| ГЕЙМПЛЕЙ | ГРАФИКА | ЗВУК И МУЗЫКА | УПРАВЛЕНИЕ И ИНТЕРФЕЙС | НОВИЗНА |

80%

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

Опиума для народа от знатного дилера Мулинье. Этот туман будет стоять в мозгах очень долго!

ПОЖДАЛИСЬ

ДАЛЬНОБОЙЩИКИ-2

Екатерина Кармова (kukolka@pochtamt.ru)

Ты уходишь от погонь
Сквозь кордоны, сквозь огонь.
Свет в глаза, рычаг в ладонь...
Но цель твоя — химера!
Ария, "Химера"

...Нет, все-таки ему надо было меня подрезать! Ну что за поведение на дорогах? Еду себе тихонечко на "Шторме" на крейсерской в 114 км/ч, никого не трогаю... правда, иду первой, да и груз у меня неслабый — антибиотики для шахтеров. Трасса в Алмазный не так проста, как кажется... но я тут буквально час назад наткнулась на одну интересную вещь. Но о ней попозже или вообще потом. Главное — эта сволочь на "Рено" умудрилась меня грубо подрезать, несмотря на то, что на поворотах AI старается правила не нарушать! Искусственный интеллект в "Дальнобойщиках-2" поражает своей разумностью и... навороченными скриптами. Но и об этом попозже. Я еще к вступлению не перешла.

Ты игрок без правил, сам себе закон

Слово первое, допустимое. В игре два уровня сложности: аркадный и симуляторный. С суровым симуляторным реализмом совладать сможет не каждый, а ощущения от аркадного динамизма богаче и разнообразнее. Поэтому повествование будет идти, так сказать, от моего "аркадного" лица.

Я — дальнобойщица. Почему-то с никнеймом "Водитель". Наверное, прежде, чем нажать "Новая игра", плохо искала, где нужно имя вводить... Ну да ладно. Дальше. Кем я себя ощущаю? Дальнобойщицей. Девушкой, способной управлять большегрузной машиной и на этой самой машине перевозить большие грузы (извините за каламбур, но именно так дело и обстоит). Зачем я здесь? Вот на этот вопрос ответ четок — я должна путем различных махинаций взять под контроль рынок перевозок в некоем полуабстрактном регионе. Пути? Есть один, он главный самый. Надо нанимать

Вход воспрещен. Въезд тоже. Если у вас за спиной нет груза, который необходимо доставить в Алмазный, то и не надейтесь проехать. Там дальше над дорогой висит вертолет, открывающий огонь без предупреждения.



водителей, практически с нуля создавая фирму: они будут забивать трафик, перевозить грузы и отхватывать драгоценные проценты перевозок в области.

Идем дальше. Дабы расширять штат сотрудников, нужны лицензии — а это ценности весьма скоропортящиеся. Не успели "купить" водилу в отведенный вам срок — извиняйте, придется доставать нового. Дело это, конечно, нехитрое — достаточно взять какой-нибудь заказ и доставить его к месту назначения. Одна проблема: довести надо раньше, чем тот же товар будет доставлен конкурентами. Вот здесь и начинается азарт...

Игра ставит вас в жесткие рамки. На светофорах

Долгожданный выход из шахт. Когда первый раз здесь прокладываешь дорогу, руки на руле дрожат самым натуральным образом.



извольте ждать зеленого, в зоне действия соответствующих дорожных знаков будьте добры снизить скорость, да и езда по встречной полосе не всегда безопасна. За первое могут оштрафовать ровно на 830 у.е., за второе — в зависимости от величины нарушения... На третье обычно закрывают глаза — если, конечно, вы не протаранили чужую тачку или бензополонку на виду у стражей порядка. В этом случае придет-

Симулятор жизни дальнобойщика

РАЗРАБОТЧИК

SoftLab-NSK
www.softlab-nsk.com

ИЗДАТЕЛЬ
1C

<http://games.1c.ru>

МОДЕМ,
лок. сеть, интернет
ПОХОЖЕСТЬ
"Дальнобойщики:
Дорога к Победе", Elite
<http://games.1c.ru/ht2.htm>

ЖЕЛАТЕЛЬНО
PIII-600, 128Mb, GeForce2,
руль и педали

НЕОБХОДИМО
PII-300, 64Mb,
Voodoo2

КОЛИЧЕСТВО СР

ся возмещать ущерб, а ведь хорошая АЗС в наше время потянет тысяч на 55. Для сравнения: грузовик стоит от 16 до 118 "килобаксов", а на нормальном заказе по доставке груза из одной точки карты в противоположную можно заработать порядка 10-15 тысяч. Так что, если вы вдруг проявили преступную халатность, рекомендация одна — быстрая загрузка.

Впрочем, никто не запрещает в отсутствие радаров и ментов гонять по встречной со скоростью 140 км/ч и уменьшать популяцию конкурентов путем "случайных" наездов.

Ночью сахар, утром гексаген

Итак, в одном пункте вы берете груз. Естественно, вам дают не кота в мешке, а все подробно и обстоятельно объясняют. Что везти (название груза, хрупкость, вес и так далее), куда везти (чем дальше пункт назна-

У меня есть шанс в самом натуральном смысле наехать на "братка". После чего мне придется жать F5 и договариваться с ними, чтобы избежать эксцессов.



чения, тем больше дадут денег) и сколько времени на это выделяют. Не сообщают лишь количество конкурентов. Это самый спорный момент в игре. Дело в том, что в момент забрасывания груза на борт вам говорят, сколько конкурентов на данный момент имеется и какое место среди них вы занимаете. То есть вы можете оказаться первым и единственным, а можете — на последнем месте после четверых, уже вовсю несущихся по дороге. Пока не ознакомитесь хорошенько с картой местности, рекомендуется записываться непосредственно перед моментом загрузки.

Место в гонке определяется простым алгоритмом. Компьютер отслеживает положение участников на стандартном маршруте между пунктами отправления и доставки. Кто находится ближе к концу этой кривой, тот и считается первым. А если вы решите слегка сократить путь и с маршрута онго пропадете, то временно получите статус за-

блудившегося и, как следствие, последнее место! Достает. Вздумалось мне, к примеру, проскочить пробку по встречной полосе — пейджер тут же пищит: "Вы уже четвертый, поторапливайтесь". Во-первых, не четвертый, а четвертая, а во-вторых, я далеко впереди соперников, куда мне торопиться?! Тупой компьютер!.. Карту надо лучше читать.

Как только доедете до терминала номер ноль (всего их четыре) промбазы конечного пункта, с вас автоматически сгрузят бережно довезенное и выплатят деньги. Ответственность за товар водитель несет лишь постольку поскольку — если из сотни загруженных в кузов компов пяток побьется, плата за рейс будет урезана лишь на 5 процентов. И еще на треть, если не удалось прийти первым и тракер-конкурент уже понизил спрос на поставляемую продукцию.

Процветание приходит с опытом. Побеждаете в гонке, получаете лицензию, на стоянках успеваете найти безработного шофера и нанимаете его, выкупая заодно его колымагу. Трудяга начинает работать уже не на себя, а на вашу компанию. Состояние бизнеса можно посмотреть в любой момент — F2 (глобальное) или F4 (детальное). Наняли водителя — считайте, что на шаг приблизились к окончанию игры.

Ты был никто, а теперь король

Все вышеупомянутое — каркас игры. Теперь было бы неплохо этот каркас обтянуть шкуркой, рюшечки всякие навесить. Начнем, наверное, с Кольца.

Помимо рутинных развозок, найма водителей и извечной борьбы с ментами можно зарабатывать деньги (а заодно и развлекаться) с помощью Кольца. Последнее — не что иное, как местный вид спорта. Вам на пейджер приходит сообщение: через столько-то минут на Кольце начнутся гонки. Это означает следующее: а) у вас появилась возможность легко заработать 20000 тур-



риков, б) попробовать себя в стандартных кольцевых гонках (три круга по несильно пересеченной местности), в) просто занять чем-то время, свободное от перевозок.

Что касается моих личных ощущений от Кольца... На какой бы тачке я там ни соревновалась, результат был один: побеждала с отрывом чуть ли не в целый круг! Уж не знаю, то ли это потому, что я предпочла аркадный вариант игры, то ли потому, что именно на Кольце AI тормозит по-страшному...

Но вернемся к игре. Свобода действий развязывает руки, которые могут так вывернуть руль, что за пару секунд организуют их владельцу неприятности. Например, конкретно поломать тачку, протаранив железобетонный куст. Или в прямом смысле слова наехать на "братка" и его джип. Или еще какое ДТП устроить. Что делать, спросите? Достаем СВ-рацию, которая дает возможность поболтать по делу, например, с другим водителем (если рядом проезжает грузовик) на предмет "подсоби, братан — бензин кончился, машина на последнем издыхании". Как правило, охотно помогают, и обходится их альтруизм гораздо дешевле службы техпомощи.

Ой. Бензоколонку взорвала. Я не нарочно, честное слово! Просто тачка у меня хорошая, броневая, за 127 "косых"...



Еще можно связаться с милицией — при наличии патрульной машины в пределах видимости. «Приятный» голос поинтересуется, что случилось, и — если не станет штрафовать за дачу взятки — сможет отмазать вас от любых гнусных поползновений (в том числе и своих же). И напротив: поговорив со шмалющей вдогонку из гранатомета мафией и быстро пожертвовав кругленькую сумму, вы избавитесь не только от их претензий, но и, при особой удаче, от злостного конкурента. Бандюки даже облюбованную тачку иногда помогают достать, избавляя от долгих поисков оной по стоянкам региона. Но в этом деле лучше все же ограничиться услугами специальных дилеров — те и возьмут дешевле, и не подсунут ворованный агрегат.

Что еще может заполучить в свои мозолистые руки вольный дальнбойщик? Разумеется, «побочные квесты». Взгляните на карту. Видите там россыпь желтых вагончиков? Это полуприцепы, которые можно и нужно хватать и отвозить, куда попросят. Правда, для этого придется раздобыть себе седельный тягач (выглядит как укороченный грузовик без кузова)

Ария и арийцы

Еще год назад группой «Ария» для игры было записано двенадцать треков без вокала. Из них десять — композиции с предыдущих альбомов, а два — старые наработки Холстина (гитарист «Арии»), которые позже вошли в их новый альбом — «Химера». Для многих геймеров — фанатов «Арии» «Дальнбойщики-2» станут своего рода коллекционной вещью, ибо все треки записаны заново и в намного лучшем качестве, нежели первые варианты (сами понимаете: «Это Рок», закатанный на магнитоальбом в 80-лохматом году, и он же, выстроенный заново на каркасе CD-качества, — немного разные вещи).

Но и это еще не все. Все треки хранятся в директории «Music» игры. «ДБ-2» при загрузке уровня составляет плейлист из всех файлов формата MP3, находящихся в этой директории, и случайным образом их проигрывает. Так что, если вас не устраивает отсутствие мощного кипеловского вокала, вы можете просто взять и выкинуть оттуда все mp3'шки и заменить их любыми другими композициями в том же формате. Я, например, не поленилась взять все альбомы «Арии», перекачать их в mp3 и закинуть в директорию вместо игровых треков. Есть некий кайф в гонках по вздорной трассе на скорости в 130 км/ч под «Героя асфальта»...

и освоить мастерство вождения, ибо игра очень точно моделирует поведение грузового состава на трассе. Но если ваше водительское мастерство оставляет желать лучшего, можно обойтись и удобными в управлении фургончиками. Вот только искать рассованные по укромным уголкам карты контейнеры придется на ощупь — там они не указаны.

Нефтебазы тоже неспроста огоньками светятся — там всегда можно трудоустроиться, притворившись бензовозом. Пункт назначения не каждый раз удастся определить по карте, и на этот случай сгодится «навигатор» — одна из многочисленных примочек, за небольшую плату устанавливаемых на станциях техобслуживания.

Сканер груза неплохо бы иметь при себе в любое время — поможет определить, сколько вы получите за перевозку. В смысле, сколько лет отсидки за контрабанду наркотиков или краденого. Ну, шучу — ФСБ за вами не придет, но оштрафовать могут на раз: со временем все чаще и чаще даже на цивильных базах под видом сахара и витаминов вам будут вручать гексаген и радиоактивные отходы, на которые у полицейских отлично развит нюх.

Ты быстрее пантеры и, как змея, хитер

Дабы получить преимущество перед соперниками, необходимо применять кое-какие секретные трюки. Самый простой — объезжать светофоры по обочинам и срезать все углы. Самый сложный — искать другой путь. Дело в том, что не всегда из точки А в точку Б имеется только одна дорога. Их может быть несколько. Другой вопрос, что ни AI, ни вы об этом не знаете. Но если искусственный идиот и не догадается их поискать, то вам даже вступительный ролик открытым текстом дает наводку. Ну-ка, посмотрим... Здесь наиболее близкий к параллельной трассе отрезок? Поехали, глянем на него... Подъезжаем, аккуратно осматриваем местность. Ба, да тут лесок расступается, есть проезд! Проезжаем, записываем на карту новую трассу и испытываем массу разнообразных эмоций, выясняя, что ни ваши соперники, ни союзники воспользоваться ею не способны.

...но цель твоя — химера!

Итак, Вердикт. Вы играли в Elite или Privateer? Это космические симуляторы с элементами квеста и экшена и нехилой дозой экономического симулятора. В этих играх имеется практически полная свобода действий, и удовольствие от них может получить только хардкорный игрок — человек, которому интересен



процесс, а не результат. Так и в «Дальнбойщиках». Финальный ролик есть, вот только длится он секунд пять и сменяется экранчиком выбора: играть ли заново или продолжить развивать текущий бизнес. Что вам 51 процент рынка, попробуйте захватить весь! Пределы роста для игрока есть всегда, но достижение их — это химера, «необоснованная, несбыточная мечта» ((с Большая Советская Энциклопедия). И цель игры в «Дальнбойщики-2» — тоже одна большая химера, особенно если забыть о мультиплеере.

К графике претензии высказывать, по-моему, смысла нет. Все машинки отрисованы замечательно, погода и время суток меняются очень плавно и в то же время хорошо различимо, все спецэффекты, которые можно на раз-два-три вспомнить, присутствуют. Конечно, пейзажи скучноваты и однообразны, но сдобрены приятными изюминками (водопад там, мосты всякие и развязки дорожные, церковки и магазинчики). Желать, чтобы все трассы из таких изюминок были составлены, нельзя даже в реальной жизни: будни дальнбойщика — это ведь, по большей части, и есть езда по таким вот монотонным просторам. Так что на профпригодность протестируетесь по самое не хочу!..

Р.С. Баги в игре, конечно, есть, и было бы стыдно это не признать. Их довольно много. Но служба техподдержки круглосуточно стоит на страже. Звоните. ■



DESPERADOS

Wanted Dead or Alive

Екатерина Кармова
kukolka@pochtamt.ru

Согласно закону Запада,
кольт 45-го калибра
бьет четырех тузов.
Билл Джонс

Джонни, ты мой герой! Слегка небритый, с лицом замордованного капитализмом Брюса Уиллиса, с хриплым то ли от частого курения, то ли от простуды голосом. Весьма харизматичная личность. Не то что этот афроамериканец — пиротехник Сэм, которому давно пора либо на кладбище, либо на кофейную плантацию. Работом, само собой. Даже Док (нет, не тот, который этот текст раньше других читает и редактирует) со своим необъятным плащом-палаткой и старческо-маразматическими трусоватыми репликами ни в какое сравнение с Купером не годится. Санчес тоже не производит впечатление "хорошего" парня. Я уж не говорю про мою тезку — Кейт — хотя бы потому, что она по полу некоторым образом противоположна Джону (а Миа — вообще малолетка китайская).

Но моя искренняя любовь к конкретному головорезу — ничто по сравнению с восхищением всей командой.

Командой по имени Desperados.

Хороший, плохой...

Наверное, я его никогда не пойму. Он красив, быстр, смел, и его кольт 45-го калибра никогда не простаивает без пуль в барабане. Но его идеалы... Я так и не поняла. Джонни — типичный бандит. Он умеет убивать, красть и вести себя по-идиотски. Но в то же время он взялся найти и уничтожить целую банду мексиканских бандитов — всего лишь за 15000 долларов. Банда грабит поезда и сильно напрягает господ из Твиннингс&Со, владельцев железной дороги. Купер, давным-давно ушедший на покой, ни с того ни с сего находит своих старых друзей и начинает охоту, вследствие которой на него наезжают не только бандиты (которые сами виноваты), но и судебные исполнители США (которые нашего героя ох как не любят). Вот так и будете 25 миссий бегать то от бандитов, то от полицейских. А в итоге нарветесь на Дьявола, с которым Джонни сразится в одиночку — и, естественно, победит.

...главное — у кого ружье!

Сюжет на самом деле богат, велик и очень поворотлив; он реально достоин того, чтобы восхищенные фанаты писали по нему рассказы. Но места в журнале мало, и надо сказать о главном — о команде. Как бы я тому ни противилась, но сравнивать эту игру с Commandos придется. Потому что Commandos ее и породили. Вид сверху, шесть героев, у каждого из которых — по пять "функций" плюс специальные особенности. Куча врагов, вооруженных кроме пушек также слухом и зрением. Из отличий: другие декорации и кардинально иной геймплей.

Помните Behind The Enemy Lines/Beyond the Call of Duty? Несмотря на кажущуюся свободу действий, там было от силы один-два варианта прохождения миссии. В Desperados можно проходить практически любой уровень так, как хочется вам. Хотите — хватайте всех пятерых, нажимайте клавишу "G" и стреляйте во все, что движется (не всегда это помогает, но при определенном старании таким способом можно пройти игру). Хотите — берите Купера, доставайте нож и режьте, режьте, режьте... Можно еще использовать Доковские газовые бутылочки (на малоподвижных врагов, сбившихся в кучу) или личную змейку Сэмми (это хорошо влияет на одиночный патруль). Можно вообще бегать Санчесом, прикидываться отдыхающим, а подошедшим

Бьем El Diablo ножиком, снимаем 666 хитпойнтов, после чего радуемся финальному ролику.

поближе врагам бить шотганом по репе. А самый смак — бегать девушкой по имени Миа и сводить врагов с ума, отравляя их ядом. Вывод для меня однозначен: Commandos отдыхают. Функций у героев много, и, что самое главное, находят применение практически все из них. По желанию, разумеется.

Что касается огнестрельного оружия — оно есть у каждого (бесплатно прилагается бесконечное количество патронов). Другое дело, что шестизарядный кольт Джонни быстро отплевывает все пули и посему требует частой перезарядки.



Тактическая стратегия

А оптический прицел на винтовке Дока обязывает использовать другие патроны, нежели простое ружье. У Катерины есть ма-а-асенький такой пистолетик с тремя зарядами... даже не смешно. С другой стороны, глупые бандиты ведутся на красоту Кейт так, что и не замечают, как через пару секунд падают с двумя кусочками свинца inside. Санчес является

РАЗРАБОТЧИК

Spellbound

www.spell-

bound.de

ИЗДАТЕЛЬ

Infogrames

www.info-

games.net

НЕОБХОДИМО

PII-300, 64Mb

МУЛЬТИПЛЕЕР

Отсутствует

ПОХОЖЕСТЬ

Commandos

www.desperados-

game.com

ЖЕЛАТЕЛЬНО

PIII-500, 128Mb



Одна из самых интересных ситуаций. Делаем Quick Action: Санчез укладывает бандита справа из обреза, Сэмми отбегает чуть правее, Док на всякий случай стреляет в парня сверху, а Купер, кинув нож в него же, делает три выстрела по бандитам внизу.

счастливым владельцем огромного обреза, дуплетом сносящего толпу врагов. Что касается Мии, то ее духовая однозарядная трубка врага не убивает. Она сводит его с ума. В прямом смысле.

Попробуйте представить картину: пять стволов одновременно выдыхают смертоносный свинец в одну цель... поверьте, ни один враг не выживает.

Гоп-стоп, мы подошли из-за угла

Кстати, о врагах. Они ведут себя настолько разнообразно, что воспоминание о командосовских фрицах, глухих на одно ухо и полуслепых, растворяется в потоке восхищения бандитосами из Desperados. Они могут стоять, патрулировать, отдыхать, спать, сидеть, находиться в доме, слышать выстрел и его эхо (если дело происходит в горах или каньоне); издали обращать внимание на чужеродный предмет; приказывать другим бандитам пойти проверить, что за шум доносится из того угла; сами проверять подозрительный шум или движение; быть начеку и быть в состоянии алкогольного опьянения; убегать в укрытие в случае тяжелого ранения; подбегать к пулемету, если он не занят... И многое, многое другое.

Я сомневаюсь, что AI построен на примитивных скриптах. Скорее, применяется ветвящаяся система, где возможных параметров и обстоятельств просто не счесть. Хотя и скриптов в игре — сколько угодно. Чего только стоят четыре всадника возле железнодорожной станции Грантс, которые выезжают в центр улицы, и тут же прилетает артиллерийский снаряд: одна лошадь сбрасы-

вает всадника, остальные отъезжают. И так до бесконечности. И еще один отличный скрипт — когда Дока второй раз за игру пытаются повесить. Но это все просто надо видеть, словами не опишешь.

Впрочем, программингом увлекаются не только программисты. Если вы играете в Desperados, то без Quick Action вы не обойдетесь. QA — это возможность заранее спрограммировать то действие, которое вы хотите произвести. Например, берете Джонни, жмете "Q", выбираете действие "кинуть нож", указываете, в какого врага кидать. Теперь, в любой момент нажав "Пробел", вы дадите команду Джонни кинуть нож в определенного врага, как бы далеко тот ни находился. Между прочим, без Quick Action вы вряд ли пройдете 18-ю миссию "Великолепная шестерка" — там в самом начале надо в течение двух секунд убрать пяти-рых противников...

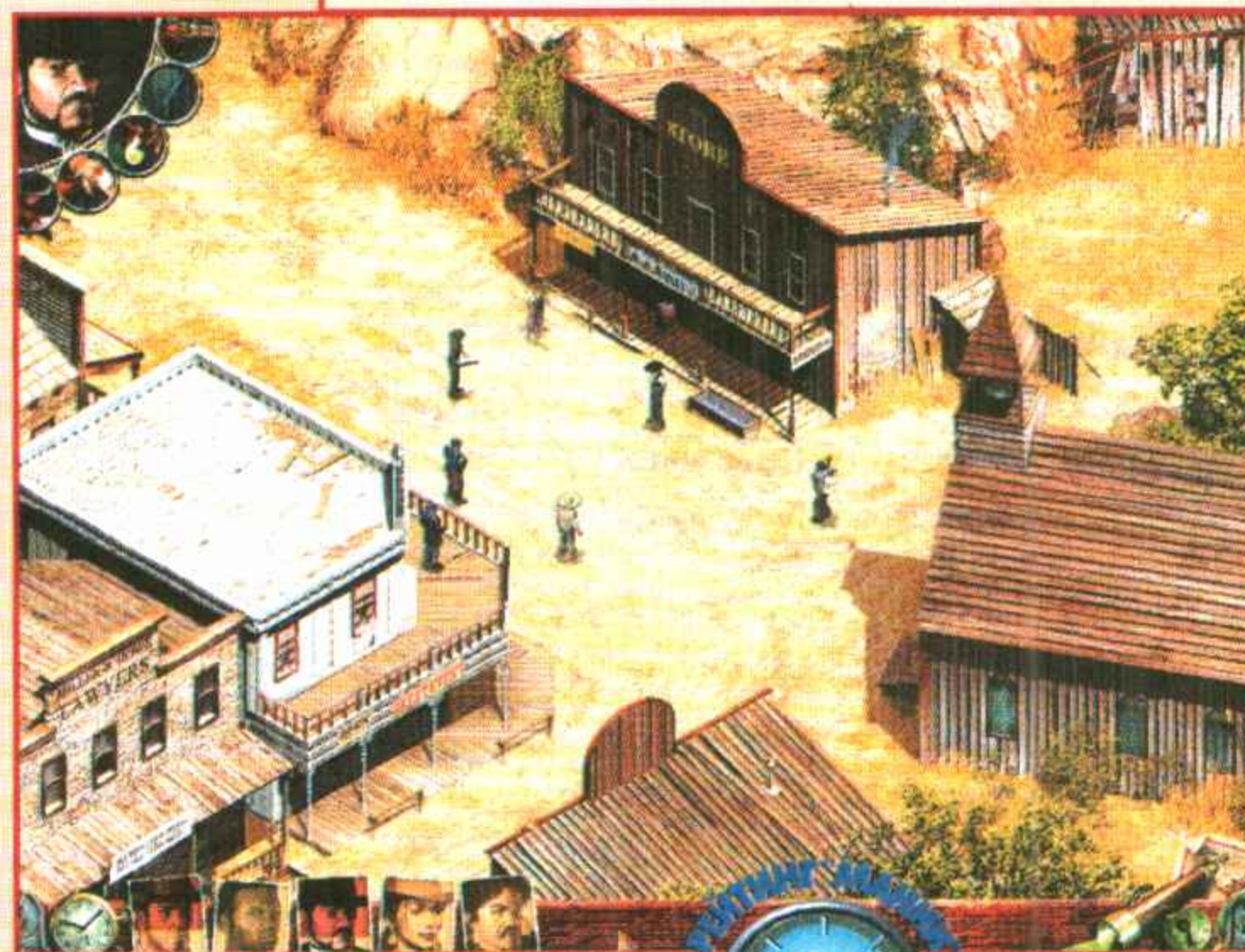
Приготовься к встрече с Создателем!

Увы, но описать в таком коротком ревью всю прелесть "Десперадос" невозможно. Геймплей понятен, интерфейс прост. Остается графика и озвучка. Красота Desperados плохо передается с помощью статичных типографских картинок. Обязательно посмотрите на нашем компакт-диске скриншоты из игры — я постаралась отловить самые интересные и красивые моменты. Еще нигде я не встречала настолько разнообразные ландшафты. Тут вам и постройки викторианской эпохи, и мексиканские лачужки, и деревянные склады, и банк позапрошлого века, и многое другое. Desperados очень красива, но, увлекаясь игрой, все это слишком легко пропустить. Есть в игре и "зуминг". Три уровня приближения: на самом высоком удобно рассматривать карту, на втором — играть, на третьем — обыгрывать некоторые ситуации, когда нельзя ошибиться. Например, стоит головорез, рядом стоит дамочка, которую нельзя убивать. И, чтобы не ошибиться и метнуть нож в противника, как раз нужно максимальное приближение.

Звук — на высшем уровне. Интерактивная музыка, эмбиент, серьезно влияющий на атмосферу, и самая вкуснятина — огромное разнообразие реплик героев и врагов в различных ситуациях. Прикажете Сэмми выполнить недоступное действие — "Да я вовек не смогу этого сделать!", посмотрите на Купера под обстрелом — "Не люблю находиться под прицелом", попросите Дока Мак-Коя пройти — "Покажите мне негодяев!". В игре вы встретите не только стереотипы из "спагетти-вестернов", но и такие выражения, которые заставят вас если не упасть со стула, то покачнуться — точно. А впрочем, смотрите рейтинги. Почему такие большие? Я влюбилась в эту игру. Редко меня цепляют даже признанные хиты. Но на Desperados я честно потратила 1230 минут. И прошла-таки!

P.S. А в конце у El Diablo остается 666 хитпойнтов, которые вырезаются всего одним ударом ножа. Смеялась долго. Молодцы, Spellbound! ■

Пятеро бандитов окружили владельца магазина и над ним издеваются. Если отвлечь их от этого занятия, то продавец начнет уходить в здание и его пристрелят. Впрочем, две газовых бутылочки Дока коренным образом изменят ход событий.





Псмит
psmith@nm.ru

Стратегия — превращенная форма географии.

Дипломатия — это искусство оставлять всех неудовлетворенными.

Наступление есть передвижение линии действия артиллерии вперед.
Германский военный устав времен Первой мировой

С. Переслегин

Г. Тортлдав

EUROPA UNIVERSALIS

Итак, дамы и господа, перед нами очередная революция в жанре стратегий. Вам предоставляется целых три типа войск: пехота, кавалерия, артиллерия. Превосходная двумерная графика сделана сообразно самым передовым стандартам 1996-го года...

Примерно так я начал бы писать об игре, если бы... ограничился знакомством с англоязычными превью.

Интересно, сколько человек так и не преодолевает этих гипнотических цифр: три вида войск, два измерения? Ведь мы уже приучены судить об игре по тому, насколько она превосходит сорок таких же, вышедших в прошлом году. И давно отвыкли задумываться о том, какое, собственно говоря, отношение к игре имеют эти вещи...

В самом деле: кто только не обещал нам революцию в жанре стратегий? Только очень ленивый или болезненно правдивый разработчик не скажет, что его проект перевернет все наше представление о стратегическом жанре. Вспомните судьбу этих "революций в жанре" после выхода...

Поэтому, когда в жанре действительно произошла революция, почти никто этого не заметил. Бедные разработчики. Им следовало бы утверждать, что в их игре нет абсолютно ничего нового.

Это заставило бы всех задуматься.

Вкратце

Перед нами глобальная стратегия. В реальном времени. Странно? Пожалуй, но не слишком. Играем за одну из мировых держав в промежутке от эпохи географических открытий (1492) до эпохи революций (1792). Ну, знаете — паруса, шляпы с перьями, пушки, шпаги...



Кто сказал — в игре нет Америки? Джордж Вашингтон самолично — к вашим услугам!

При этом игрок — вовсе не король своей страны. Скорее, что-то вроде первого министра. Обязанность которого — всячески ублажать Его Величество, а в свободное от этой работы время следить, чтобы государство не развалилось, а напротив — прирастало, процветало и лоснилось от счастья и достатка.

Для этой цели нам дается, в общем-то, обычный набор средств: дипломатия, торговля, колонизация... Ну, и война, конечно, как же без нее.

Перед вами — карта мира, кое-где покрытая белыми пятнами. Она поделена на провинции. Море тоже разделено на части. Кое-где стоят солдатики — армии — и кораблики — флоты. Они медленно перемещаются с одной территории на другую. Слева — информационное окно: там, в зависимости от режима, может быть картинка с главным городом провинции, дипломатия, торговля, приказы монарха...

На картинке города — множество зданий, но вас большей частью будут интересовать два: палатка, где набирают солдат, и причал, где строят корабли. Строительство требует времени, денег и "человеческих ресурсов" — рекрутов в стране не бесконечно много. Можно выбрать солдата и послать его в другую провинцию — появится красная стрелочка, постепенно становящаяся зеленой. Армия — в походе.

Еще на карте есть какие-то странные ящики — центры торговли, или рынки. Через них страны получают немалую долю своего дохода. Кое-где по побережью стоят якоря — порты.

Внизу — окно с журналом сообщений. Наверху — глобальные распоряжения: наука, распределение налогов... Все как всегда?

Однако вы совершите большую ошибку, если попытаетесь, как обычно, построить армию побольше и заняться борьбой за мировое господство. Во-первых, это невозможно, а во-вторых... не нужно.

В первую очередь надо выяснить, чего желает наш монарх (свиточек в левом нижнем углу

экрана). Посмотреть, какими силами мы располагаем: как правило, это не привычное "один город и одна армия", а довольно большая территория, несколько армий и флотов. Потом составить план. Найти дружественных соседей и попробовать с ними договориться, чтобы не оказаться вдруг втянутым в войну на несколько фронтов.

Вижу цель

Нередко козырем очередного "стратегического шедевра" становится гибкая и мощная система дипломатии. Все ей радуются... но что-то немногие и в самом деле пытаются в нее играть. Она становится скорее своего рода дополнительной поблажкой игроку, вроде сохранения игры: "Ежу понятно, что мы все равно будем воевать, но сейчас мы договоримся — и он меня трогать не будет, а я пока накоплю силы". Вот формула дипломатии в компьютерной игре.

А почему так? Отнюдь не потому, что договариваться якобы можно только с живым игроком. Уж союзы-то заключать можно с кем угодно. Причина совсем в другом.

Почти в любой стратегии — возьмите хоть Civilization, хоть HoMM, хоть Warlords — целью будет гегемония над миром. Надо если не завоевать полностью этот мир, то, по меньшей мере, стать в нем сильнейшим.

Стратегия

ИЗДАТЕЛЬ
STRATEGY FIRST
WWW.STRATEGYFIRST.COM

РАЗРАБОТЧИК
PARADOX
ENTERTAINMENT
WWW.PARADOXPLAZA.COM

ЛОКАЛИЗАЦИЯ
IC / SNOWBALL
WWW.SNOWBALL.RU

МУЛЬТИПЛЕЕР
Локальная
сеть, Интернет

ПОХОЖИСТЬ
В чем-то Imperialism
WWW.europa-universalis.com

НЕОБХОДИМО
P-200, 32Mb

ЖЕЛАТЕЛЬНО
PII-300

И поскольку игра делается для игроков, цель эта достижима. В отличие от реального мира.

А значит, как бы ни дружили вы с соседом, в конечном счете из вас двоих останется один. Одному — все, другому — ничего. Стало быть, мир, союз — только временная игрушка. Вы непременно должны будете перегрызть друг другу глотки. Какая уж тут дипломатия?

Как же так, спросите вы, а “мирный выигрыш”? Полет к Альфе Центавра, всепланетный конгресс, денежная победа и так далее? Это — то же самое. Все равно останется один, самый сильный; он-то и долетит до победы. В лучшем случае будет устроена гонка. И в терминах войны корабль, запущенный к Альфе Центавра, — супероружие, предназначенное для сокрушения противника.

А можно ли иначе? Можно. Это делается, например, в настольных играх. И в **Europa Universalis**.

Нам не нужен “мир, по возможности весь”. У страны есть конкретные интересы: например, монарху благоуходно завоевать Сербию, заключить союз с Венецией, построить в Константинополе верфь, заключить династический брак с Англией и так далее. Мы, “правитель за тронем”, вольны выбрать из этого списка то, что намерены реализовать, и добиться своих целей. Иногда монарх укажет напрямую, что-де желает захватить Сербию, и дело с концом, но чаще мы сможем выбирать, к чему стремимся, исходя из здравого смысла.

Вот эти-то достигнутые цели — и есть мерило нашего успеха. А не количество пушек и даже не территория. А потому союз очень даже имеет смысл: например, у России и Франции общий противник — Англия, а сферы интересов различны; следовательно, они смогут помогать друг другу, не имея причин для вражды.

На первый взгляд даже трудно осознать, насколько меняется при этом привычная схема игры. Забудьте о планах завоевания Вселенной — в реальности это никому не удалось, и вам не удастся. Вместо этого подумайте о том, что вам действительно нужно. И добейтесь этого.

Это, уважаемые, и есть стратегия.

Договоримся?

Здесь бы еще и саму дипломатию сделать совершенно новой, ни на что не похожей. Увы... Команды перед нами почти что обыкновенные: послать дань, оскорбить, помириться, начать войну... На общем фоне выделяются некоторые любопытные варианты, вроде “Предложить вассальное положение” или “Заключить династический брак”, но нет самого главного: возможности скоординировать усилия. А это весьма обидно: действовать “кто в лес, кто по дрова” очень неудобно.

Зато эти все команды действительно нужны и работают. Союз — это не предложение “подождать, пока я разберусь с другими противниками, а потом займусь вами”, это весьма серьезное решение, меняющее всю политику. И компьютерные противники союзом пользуются на все сто процентов. Согласованная атака с трех сторон, с обходным маневром к столице — в этой игре не чудо, а повседневная реальность. И в результате вполне можно выиграть игру без самой мощной армии, огромной территории и так далее.

Какие же дипломатические акции доступны игроку?

Начнем с классики: объявления войны и заключения мира. В кажущейся простоте этих действий кроется несколько подвохов.

Во-первых, объявление войны без веских причин категорически не рекомендуется. Это приведет не только к дурным последствиям на международной арене, но и к падению внутренней стабильности (читай — восстаниям везде, где только можно). Надо быть очень уверенным в себе, чтобы затевать такое дело. А если у вас еще и династический брак... подумайте лучше еще раз. И еще много-много раз. До результата. К счастью, к вашим ближайшим соседям почти всегда найдутся обоснованные претензии. Если же причины нет, а очень хочется (вам или вашему сюзерену), можно осыпать противника оскорблениями в надежде на то, что он сам сделает роковой шаг. Кстати, не забывайте и о союзниках врага...

Теперь о мире. Собираясь заключать мир, хорошенько подумайте: на каких условиях? Если вы считаете, что захваченные вами провинции вам и так принадлежат, то это совершенно напрасно. Получить их можно только после заключения мира. По результатам военных действий можно приобрести территории (но только те, которые вы и так захватили), контрибуцию... Можно даже в результате мирного договора добиться смены вероисповедания в побежденной стране. Но будьте осторожны: противник неплохо оценивает свои шансы и шансы своих союзников. И если у него на ваших границах стоит немалая армия, он запросто может отказаться решать дело миром.

Зато можно заключить сепаратный мир с одним противником из блока...

Что можно делать еще? Конечно, создавать союзы. Можно улучшать или ухудшать



отношения с государством путем переписки (если хотите улучшить, к письму придется приложить денежный перевод на немалую сумму). Можно предложить государству стать вашим вассалом: добиться этого очень непросто, формальных требований недостаточно. Зато вассал будет отдавать вам половину своего дохода, а впоследствии его можно и присоединить. Можно заключать династические браки. Можно предлагать или брать займы (!), обмениваться географическими открытиями...

Но мало что способно улучшить ваше дипломатическое положение, если вы захватили много чужих территорий. Против “завоевателя мира” объединятся все. И это — не пустая угроза. Даже сверхдержаве едва ли под силу сражаться с дюжиной стран-противников разом.

Иду на Вы!

А как же все-таки воевать? Как выглядят сражения?

Очень просто. Мы ведь — не забыли? — играем в стратегию, а не в тактику. Поэтому о красотах маневрирования на местности, захвате высот и тому подобном можно смело забыть. Этим будут заниматься ваши генералы. Вы должны только указать им стратегическую цель и озаботиться своевременным прибытием резервов.

Родов войск у нас на суше ровно три: пехота, кавалерия, артиллерия. На море — тоже три: линейные корабли, галеры, транспортные суда. Простота воистину спартанская. Пехота служит дешевым пушечным мясом и незаменима при штурмах и осадах крепостей (где кавалерия бессильна). Кавалерия — основное “полевое” войско. Артиллерия поддерживает другие войска и осаждает крепости, без прикрытия в полевом сражении она гибнет быстро и бесславно.

Со временем, при развитии техники, пехота становится эффективнее. В 1492-м году, когда начинается действие игры, она вооружена пиками и алебардами; здорово, но не



очень. Потом появляются аркебузы, мушкетеры — и роль пехоты резко меняется.

В море все тоже очень несложно. Дешевые галеры хороши только для внутренних морей — Средиземного, Черного, Балтийского. Выпускать их в океан — экзотический способ самоубийства. Транспорты возят войска и не могут оказать серьезного сопротивления (впрочем, войска можно возить и на других кораблях, хотя и в меньшем количестве). Наконец, линейные корабли — основная боевая сила на все случаи жизни.

Сам бой происходит безо всякого вашего участия. Просто понемногу меняется количество бойцов и их моральный дух, пока одна из сторон не побежит или, что реже, не будет полностью истреблена. Все это происходит прямо на стратегической карте, и в процессе боя может подоспеть подкрепление. Действо сопровождается отвратительными звуками.

Любопытно, что бой — не единственный способ потерять войска. Даже в обычном марше люди гибнут, хотя и не слишком быстро. И когда армия стоит на постое, она понемногу сокращается — сами понимаете: вши там, дезертирство... Ну а флот, не стоящий на якоре, просто-таки тает, особенно посреди океана или в неизведанных краях.

Искусственный интеллект в EU, конечно, не ровня Суворову, но способен приятно удивить. Компьютерный противник нередко идет на масштабные скоординированные операции, глубокие обходные маневры и тому подобное. При этом временами он совершает заведомые глупости, но это — показатель скорее сложности алгоритмов AI, нежели простоты.

Откуда берутся деньги

И тут у Europa Universalis "все не как у людей". Вы думаете, деньги берутся из строений? Три "ха-ха". Нет, строить сооружения, конечно, можно, и они даже принесут доход. Но...

Каждая территория (на которой не идет война) приносит некоторые деньги тому, кто ею владеет, и деньги поменьше — на свой торговый рынок (рынки — это большие центры торговли, от государств напрямую не зависящие). Поэтому основной способ повысить доходы — это вступить в борьбу за эти самые рынки. То есть — завоевать соответствующие города? Как бы не так.

На рынок надо посылать купцов. Для этого необходимо, во-первых, чтобы эти самые купцы имелись в наличии (они время от времени "зарождаются" без вашего непосредственного влияния) и были деньги на их отправку (чем дальше рынок, тем больше сумма). Другие страны тоже не зевают и постараются захватить рынок для себя, вытесняя с него ваших купцов.

Куда идут деньги? Во-первых, в казну. Но даже и эти вроде бы "живые деньги" —

с подвохом. Если в стране слишком много финансов, начинается инфляция — как в Испании, награвившей столько золота и серебра в Новом Свете, что в Старом не нашлось товаров на эти деньги.

Во-вторых, деньги идут на "прогресс". Тут никаких "древ технологий" — есть predetermined цепочки, и вы решаете лишь, какую долю прибыли на что пустить: на разработку сухопутных или морских вооружений, новые методы торговли, стабильность, инфраструктуру... А вам, соответственно, сообщают: "при таком финансировании вы получите аркебузы к сентябрю 1520-го года".

Если денег не хватает, то это можно поправить подъемом военных налогов (во время войны) или займом. Последствия, понятное дело, за свой счет. Насколько удачным будет займ — зависит от вашей репутации (стабильность, следование договорам...).

Обертка

Что можно сказать о графике такой игры? Да ничего особенного. Плоская карта, на мой взгляд — довольно симпатичная; фигурки солдат. На солдатах разработчики не сэкономили: у всех стран они выглядят по-разному, да еще и меняются в процессе игры, в соответствии с прогрессом. Скажем так: графика не мешает, выглядит симпатично — и спасибо ей за это. Но никто не станет играть в Europa Universalis затем лишь, чтобы посмотреть на все картинки — как в каких-нибудь Heroes of сами знаете что. Город, солдаты, корабли функциональны и не режут глаз — и только.

Звуки? Единственная часть игры, на которую хочется показать пальцем и сказать "фи!". Звуки почти не настраиваются, звучат резко и очень противно. К сожалению, они приносят некоторую пользу, а то взял бы и отключил.

Зато добрых слов заслуживает интерфейс. Как нетрудно догадаться, такая игра нуждается в уйме сообщений — армия генерала Имярек осадила Копенгаген, ваш флот прибыл в такое-то море, купцы преуспели на генуэзском рынке... Все это льется на вас дождем. Но, к счастью, режим отображения этих сведений можно менять. Можно указать, что сообщения такого-то типа вам вообще не нужны, или должны отображаться только в журнале, или, наоборот, при их появлении игру надо ставить на паузу...

И отдельных добрых слов заслуживает си-



Рынки Европы. Карта начинающего «челнока».

стема реального времени, скорость которой можно менять в настолько широких пределах, что игра никогда не превращается в упражнение на скоростное тыканье мышью.

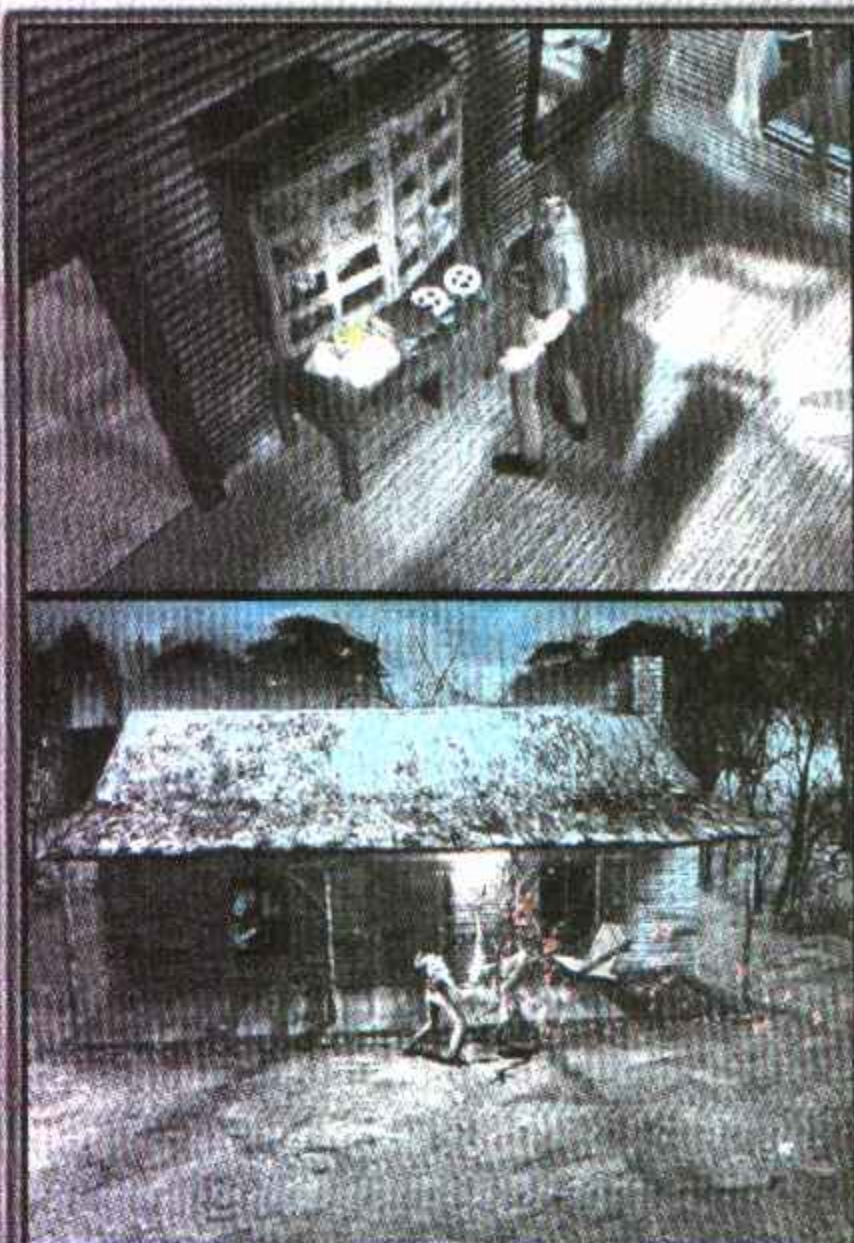
Итак?

Что же мы имеем? Да то самое, о чем так долго и так тщетно зывали любители стратегий: игру, в которой можно выбирать цели и союзы, решать стратегические проблемы; игру, где с завоеванием половины Европы трудности не исчезают, а только начинаются...

Paradox Entertainment гордо заявляет нам: с выходом Europa Universalis жанр стратегий никогда не будет прежним. Кто бы мог подумать? Они правы.

Эту игру еще будут клонировать, долго и счастливо. У нее заберут самые ценные идеи и, наверное, сумеют воплотить их в жизнь без недостатков, присущих творению Paradox. Но Europa Universalis — первая. Первая стратегия для тех, кто понимает, что "стать всех круче и всех победить" можно только в песочнице, а не в реальной жизни. ■





Evil Dead: Hail To The King

Жанр: Horror adventure ● **Издатель:** THQ ● **Разработчик:** Heavy Iron Studios ● **Похожесть:** Resident Evil 1-4, Blair Witch Project 1-3 ● **Системные требования:** PII-300(PIII-600), 32(64)Mb, 3D уск. ● **Мультиплеер:** Нет ● **Сколько CD:** Два

В основе ➤ Вы не знаете, что такое «Зловещие Мертвецы»? Нам с вами не по пути. Игра продолжает сюжетную линию трилогии. Вернувшись к нормальной жизни, наш герой не находит покоя: ему постоянно снятся страшные сны, появляются галлюцинации — короче, крыша едет. Он убеждает свою подругу съездить с ним в тот самый лес, в ту самую избушку, где много лет назад все и началось. По прибытии визитера ждет сюрприз — появляется его рука, отпиленная еще во второй части, которая включает известный всем магнитофон. И — все по новой. Только еще и девушку зачем-то похитили, а раньше просто убивали.

Как играть ➤ Про Resident Evil слышали? Ну вот, вроде того. Есть топор — одна

штука — и легендарная бензопила — тоже одна штука. Последняя идеально подходит для разборок с нечистью, но для нее нужно горючее, которое попадает редко. Бродим по лесу, убиваем нечисть, которая все равно снова появляется на том же месте. Из нечисти выпадают всякие аптечки, шотганы и т.п. По пути встречаем загадки разной сложности (не всегда логичные) и решаем их. В общем, как всегда.

Rulezz ➤ «Зловещие Мертвецы», как-никак!

Suxx ➤ Все стандартно. Совершенно не страшно, а фирменного черного юмора маловато.

Что еще ➤ Стандартный во всех отношениях продукт — нет ни рулеза, ни сакса.



6,3

ДОЖДАЛИСЬ? Хороший, плохой... главное — у кого ружье! (с)



London Thames Racer

Жанр: Гонимая аркада ● **Издатель:** Davilex ● **Разработчик:** Davilex ● **Похожесть:** Все водные гонки ● **Системные требования:** PII-300(PIII-600), 32(64)Mb, 3D уск. ● **Мультиплеер:** Нет ● **Сколько CD:** Один

В основе ➤ Аркадные гонки с оружием по известным европейским рекам — Вене, Рейну и Темзе. Скоростные катера, волны, брызги, взрывы — ну, в общем, как всегда...

Как играть ➤ Выбираем персонажа, а вместе с ним и катер. То есть наоборот. Выбираем катер, а вместе с ним нам достается персонаж: либо старый дед, либо пышногрудая блондинка (брюнетка, негритянка — по желанию). Катера снабжены тремя параметрами: скорость, акселерация и маневренность. Далее жмем кнопку «Старт» и начинаем гонку. Плыдем. По дороге кто-то заботливо разложил бонусы: торпеды, ракеты, ускорители и т.п. дребедень. Наша задача — используя эти бонусы, прийти первым. Все. А чего вы хотели?

Rulezz ➤ Он есть, но где-то скрывается. Если перебрать игру по косточкам, то выйдет «отстой», но на поверхности она оставляет приятное впечатление. Видимо, это заслуга геймплея — легкого, быстрого и не напрягающего.

Suxxx ➤ Графика, по большому счету, дерьмо. Катера — плавающие бревна. В смысле, полигонов мало. Бэкграунды по подобному же принципу намалеваны. Вода — интересно реализована, но не более. Физика — ну какая тут физика, что вы!

Что еще ➤ Говорят, еще звук хороший, но, видимо, мой SB Live! Platinum 5.1 этой игре не понравился и она решила сыграть со мной в молчанку. Зря.



5,5

ДОЖДАЛИСЬ? Ну, такого мы не ждем. И все же не могу понять, почему она мне понравилась...



Robot Arena

Жанр: Боевой конструктор ● **Издатель:** Infogrames ● **Разработчик:** Gabriel Interactive ● **Похожесть:** MindRover, но с натяжкой ● **Системные требования:** P200(PII-300), 32(64)Mb, 3D уск. ● **Мультиплеер:** Интернет, вдвоем на одном компьютере ● **Сколько CD:** Один

В основе ➤ Очень популярные в Японии битвы роботов. Поскольку этот вид соревнований только набирает обороты во всем остальном мире, игра появилась очень кстати.

Как играть ➤ Есть определенное количество денег, а точнее — \$1000. На них мы должны собрать из имеющихся частей боевого робота. Сначала выбираем шасси. Затем вешаем на него броню. Далее приделываем колеса, гусеницы и т.п. — по необходимости. Теперь самое интересное — монтируем оружие. Огромное разнообразие экзотических агрегатов: от лесопилок до молотков типа «отбей все пальцы разом». Последним штрихом в создании робота будет присобачивание к нему

аксессуаров типа батареек, динамика, глушителя связи и других интересных штук. Ну, а теперь в бой — с другом, на чемпионат или на ставки. Победа дает пополнение наличных.

Rulezz ➤ Сама идея. Очень качественная модель повреждений. Большое разнообразие всяческих запчастей.

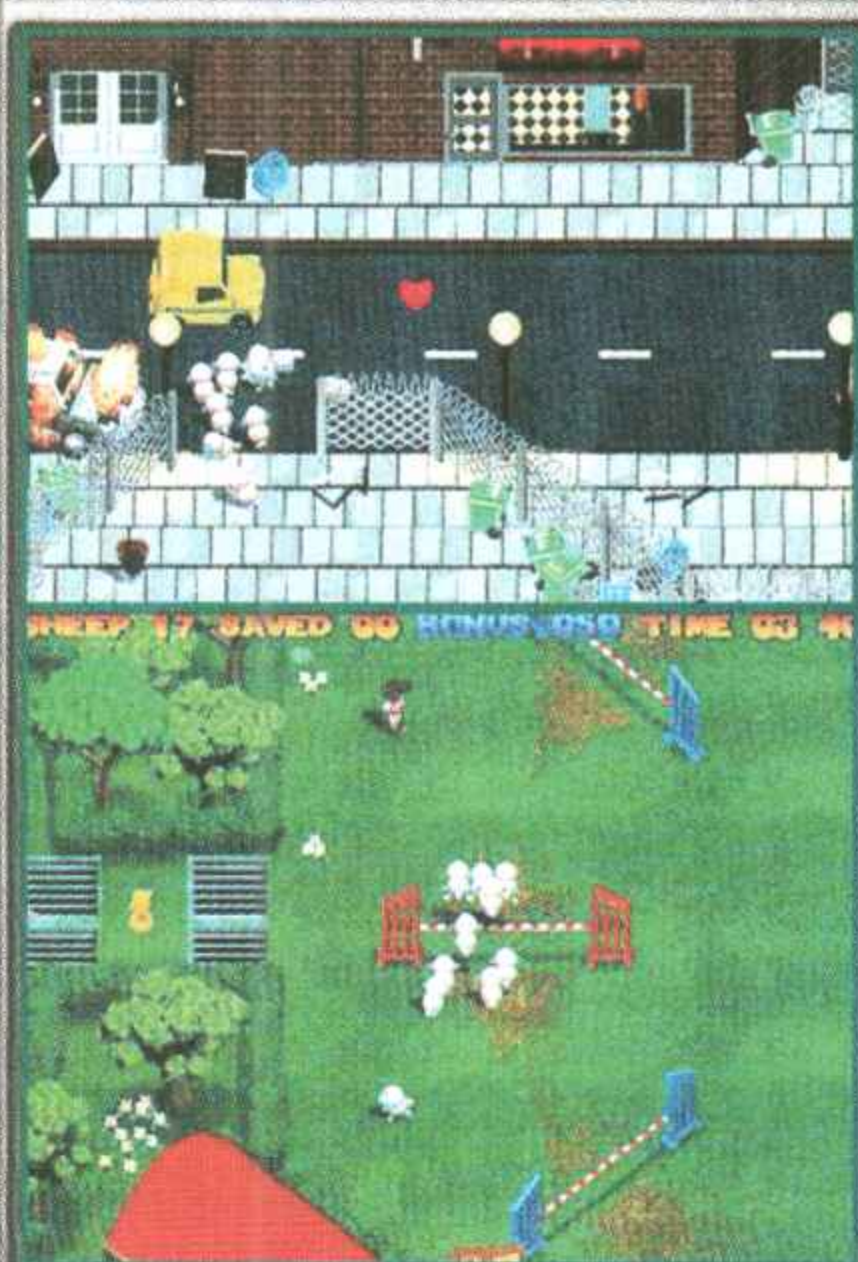
Suxx ➤ Как сингл-игра — полный ноль. Чемпионат проходится очень легко (AI — лох), деньги появляются быстро, нехватки практически не бывает. Единственное средство продлить интерес — играть с товарищем.

Что еще ➤ Наряду с «реальными» шасси в игре присутствуют и футуристические (например, hover).



5,2

ДОЖДАЛИСЬ? Хорошего боевого конструктора. Нормально играть можно только вдвоем.



Sheep ("Овцы")

Жанр: Аркадная головоломка • **Издатель:** Empire Interactive/1C • **Разработчик:** Minds Eye Production/Nival • **Похожесть:** SWE1 Droids • **Системные требования:** P200(PII-300), 32(64)Mb • **Мультиплеер:** Нет • **Сколько CD:** Один

В основе ➤ Все овцы — инопланетяне. По крайней мере, так говорят разработчики. Оказывается, овцы, которых мы то и дело выращиваем и зарубаем на мясо, — не кто иные, как древняя раса могущественных инопланетян, которые просто все забыли. Так и жили бы овцы дикарями, если бы однажды не прилетели их родственники с твердым намерением вернуть одичавших сородичей домой. Для этого они похитили нескольких людей (и не только), дабы те собрали всех овец в нужные места, откуда их увезли бы с Земли на летающих тарелках.

Как играть ➤ Как в Star Wars Episode 1: Droids, только немного сложнее. По су-

ти — аркадная головоломка. Есть пастух и овцы. Пастух может бегать, ползать и орать. Таким образом он должен собрать всех овец и провести их по определенному маршруту. На пути встречаются препятствия, на манер проезжающих машин, комбайнов и опасных животных.

Rulezz ➤ Геймплей приятен и способен увлечь. Хороший юмор, как в роликах, так и в игре. Не напрягающая музыка.

Sux ➤ Графика спрайтовая, 16-битная, плюс немного неудобная перспектива. И, скорее всего, игра быстро надоест.

Что еще ➤ Сами овцы выполнены очень стильно.



7,2

ДОЖДАЛИСЬ? Будет чем скоротать вечерок.



X-Com Enforcer

Жанр: 3D Action от третьего лица • **Издатель:** Hasbro Interactive • **Разработчик:** Microprose • **Похожесть:** Cros, Frogger 2 • **Системные требования:** PII-300(450), 64(128)Mb, 3D уск. • **Мультиплеер:** Локальная сеть, Интернет • **Сколько CD:** Один

В основе ➤ Тупой «задний» Action, точнее, аркада приставочного вида. Бегаем, стреляем, за оружием не следим, за здоровьем тоже не очень, противники косые, герой тоже. Сделано на движке Unreal Tournament и якобы имеет отношение к вселенной X-Com.

Как играть ➤ Загадок особых не решаем, маневров тоже особых не совершаем: стрейф да прыжок. Профессор по радиации дает указания — вплоть до того, куда сейчас идти. В конце каждого уровня на набранные специальные «научные очки» можно апгрейтить героя и оружие. Под ролевку косят, да криво получается.

Rulez ➤ Не напрягаешься. Примерно с таким же чувством в Doom разносишь из

двустволки какодемона: «Ну шипи, шипи, плюйся огнем, все равно в меня не попадешь, а сам как решето сейчас будешь».

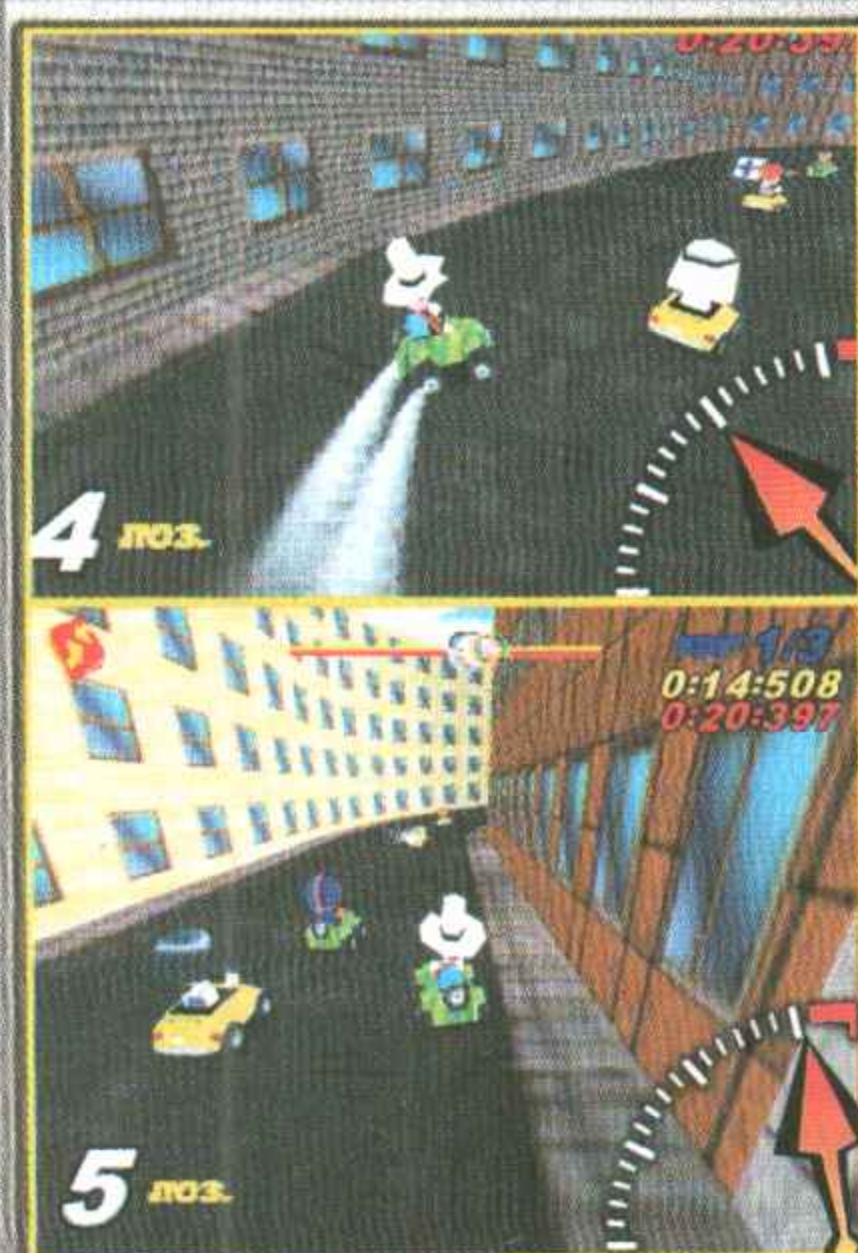
Suxxxx ➤ До абсурда кривое управление/интерфейс. Наш энфорсер без команды бросается вниз головой с каждого обрыва, ракетную установку, ценой невероятных усилий попертую, выкидывает и меняет на первый же хлам, вертикальный прицел у него, как у крысы на веревочке... Дизайн уровней и монстров непременно занял бы второе место на конкурсе художников-примитивистов.

Что еще ➤ Это второй тотальный провал Microprose на ниве работы с движком UT! Первым был ужасный Klingon Honour Guard.



4,0

ДОЖДАЛИСЬ? "Швырять камни", как было сказано в одной из русификаций Worms. У нас их много накопилось.



Игрушечные Гонки

Жанр: Гоночная аркада • **Издатель:** Руссобит-М • **Разработчик:** Revistronic Industrial Programs • **Похожесть:** Mario Carts • **Системные требования:** P100(PII-300), 16(32)Mb, 3D уск. • **Мультиплеер:** Локальная сеть, вдвоем на одном компьютере • **Сколько CD:** Один

В основе ➤ И действительно, игрушечные гонки! Кто бы мог подумать! Маленькие хмыри с большими головами на маленьких машинах. Ну прямо Mario Cart (или как там — консольщики, поправляйте) какой-то!

Как играть ➤ Выбираем себе конкретную такую тачку, затем смотрим ассортимент трасс и тыкаем на нужную. И понеслась! Ракеты, мини-ганы, лазеры, мины, шипы... И все это на просто чумовых скоростях, с крутыми поворотами и невероятными... Шучу. На самом деле никакого оружия нет, хотя скорости немалые (особенно для игрушек).

Главная задача на протяжении гонки — хватануть как можно больше бонусов, которые нас ускоряют или делают еще что-нибудь полезное. Без бонусов победить будет сложно. Все это дело сопровождается постоянно лезущая со всех сторон экрана морда диктора, который «умными» словами комментирует ход гонки.

Rulezz ➤ Не искал.

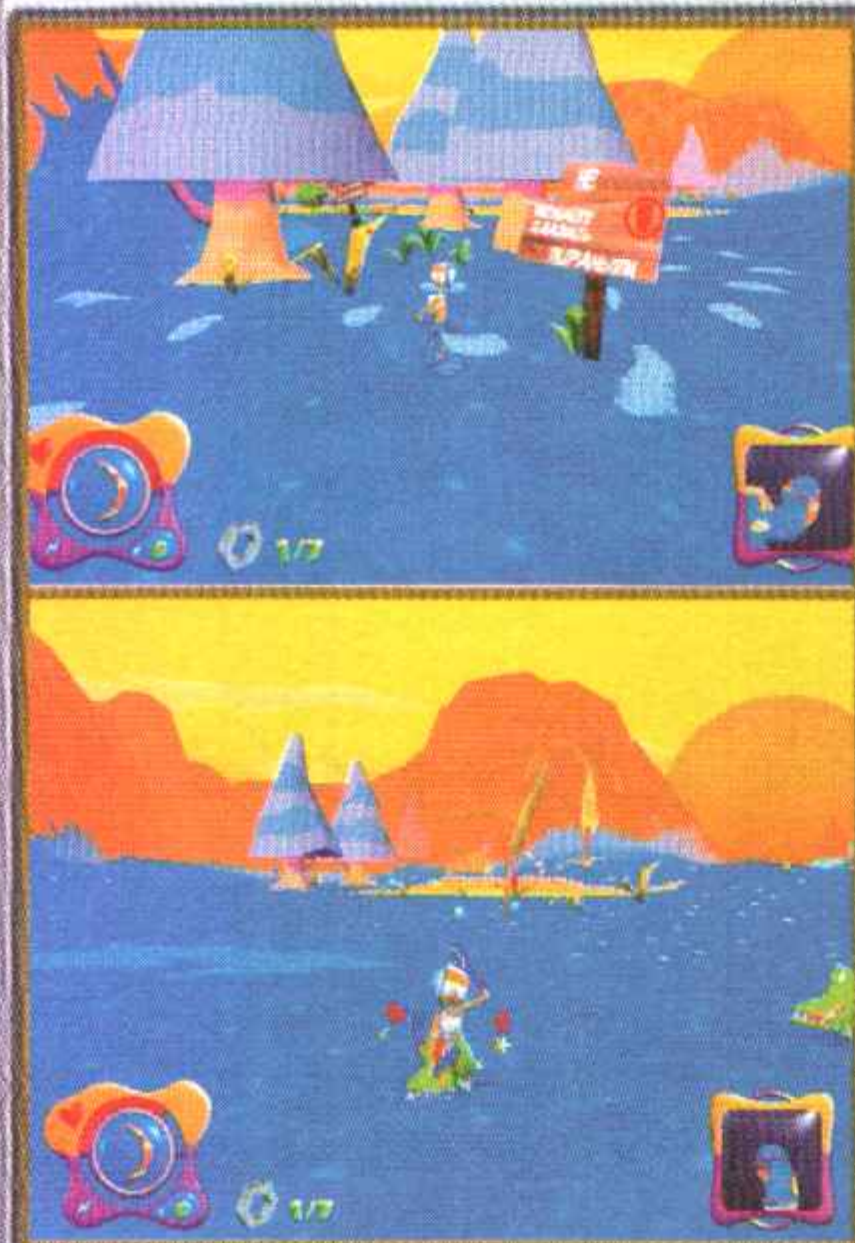
Suxx ➤ Игра может понравиться только детям. Пятилетним.

Что еще ➤ А диктор-то на самом деле неплохо удался. В смысле, по синтезу речи.



Для детей

ДОЖДАЛИСЬ? Ваши дети — может быть.



Приключение Пришельца М

Жанр: Аркада ● **Издатель:** Руссобит-М ● **Разработчик:** Elipse Software ● **Похожесть:** Earthworm Jim
Системные требования: P200(PII-450), 32(64)Mb, 3D уск. ● **Мультиплеер:** Нет ● **Сколько CD:** Один

В основе ➤ Милая и смешная история. Летел себе инопланетянин на своем корабле и вдруг решил поиграть — немного поотстреливать людишек. И так увлекся, что не заметил, как кончилась бортовая батарея "дюрассел", а корабль камнем рухнул по направлению к одной из близлежащих планет. Корабль все падал, а он все играл... Так вот и очнулся он возле обломков своего корабля и понял, что попал.

Как играть ➤ «Приключение Пришельца М» — типичная аркада а-ля Earthworm Jim. Убивать никого нельзя —

только раздавать затрещины, приводя врагов в состояние временной комы. По пути собираем всякие полезности.

Rulezz ➤ Отличнейший юмор! Стартовый ролик — просто чума. Минута здорового смеха при просмотре гарантирована. В самой игре юмор тоже никуда не уходит — чего только стоят таблички «не мешайте плавать пираниям!» или то, как наш герой убегает от врагов! Графика приятная, с хорошими эффектами и высокодетализированным героем.

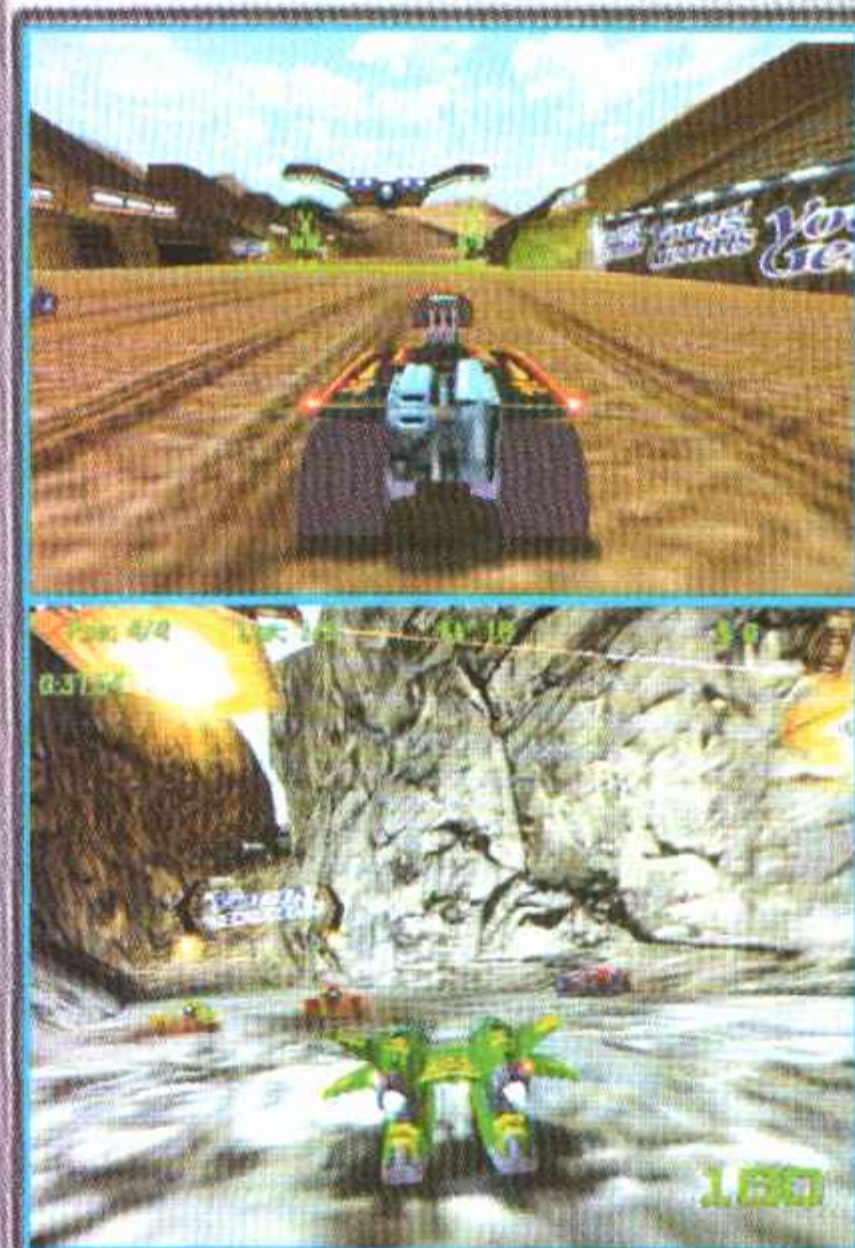
Suxx ➤ Быстро надоедает.

Что еще ➤ Детям должно понравиться.



Для детей

ДОЖДАЛИСЬ? Вполне стандартный и добротный продукт.



Сафари Биатлон

Жанр: Гонимая аркада ● **Издатель:** Никита ● **Разработчик:** Никита ● **Похожесть:** MegaRace, Mars Maniacs, Wipeout ● **Системные требования:** P200(PII-450), 32(64)Mb, 3D уск. ● **Мультиплеер:** Нет
Сколько CD: Один

В основе ➤ Вполне естественное желание фирмы "Никита" лишний раз поэксплуатировать мощный движок "Железной Стратегии". В качестве объекта для эксперимента был выбран жанр аркадных гонок. Впрочем, название игры ассоциируется скорее с каким-то экзотическим видом охоты.

Как играть ➤ На стартовую сумму покупаем машинку. Сначала, понятно, недорого. Выезжаем на трассу и — вперед. Цель — опередить конкурентов. Средства — грамотное управление болидом, оперативный сбор бонусов и меткий огонь по другим машинкам, заставляющий их царапать бортами ограждение и всячески сби-

вающий с траектории. Заработав денег за победу в заезде, получаем возможность купить болид помощнее. И, выиграв на трех трассах, улетаем... на другую планету. Гонки-то футуристические!

Rulezz ➤ Красочная графика и разнообразный дизайн трекков. А самое главное — мощный заряд азарта, которые несет в себе игра.

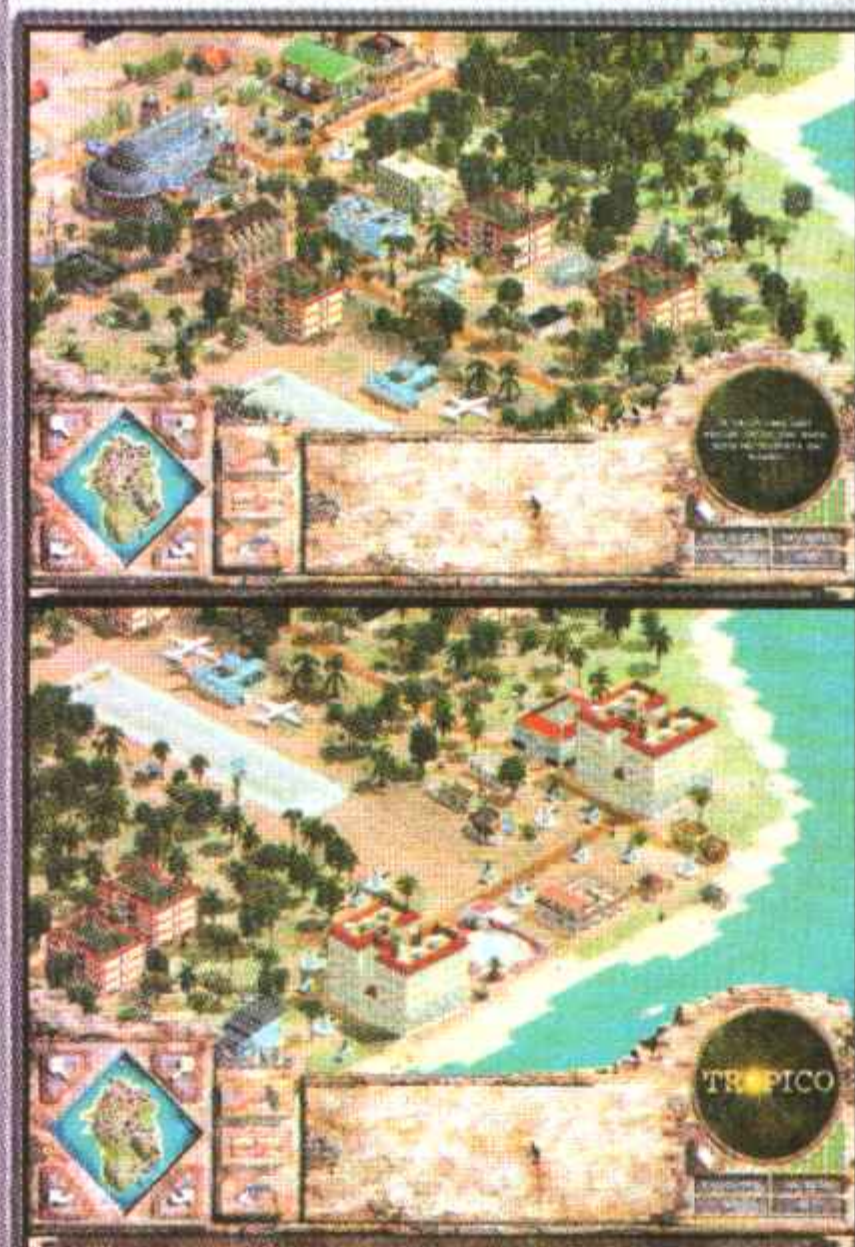
Suxx ➤ Для некоторых — примитивизм идеи. И отставание — в техническом плане — от западных аналогов.

Что еще ➤ Как ни странно, умные оппоненты. Код AI частично взят из "Железной Стратегии"!



8,0

ДОЖДАЛИСЬ? Игры, которая может сильно захватить, если не подходить к ней излишне строго.



Tropico

Жанр: GodSim ● **Издатель:** G.O.D. ● **Разработчик:** PopTop Software ● **Похожесть:** SimCity, Black & White, Constructor ● **Системные требования:** P200(PII-450), 32(128)Mb, 3D уск.
Мультиплеер: Нет ● **Сколько CD:** Один

В основе ➤ Первые и вторые "Герои" были сделаны этими людьми. Railroad Tycoon — тоже. А сейчас они решили освоить год-символскую тематику.

Освоили. И вполне удачно.

Как играть ➤ Мы — президент (Эль Президенте!) банановой республики; своего рода Фидель Кастро. Стартовые условия миссий различны, но задача одна — привести к счастью и процветанию сколько-то десятков/сотен жителей острова. Это непросто, ибо жители хотят всего на свете: ходить в церковь и развлекаться, работать и получать образование, спать и есть, желательно в собственном бунгало от Растрелли. При этом они проявляют отвратительную самостоятель-

ность, особенно в выборе своих политических пристрастий. Чтобы удержаться в статусе любимого Эль Президенте, надо держать четкий баланс между расходами и доходами, вовремя строить требуемые здания, выставлять им правильный режим работы и урезонивать экстремистов (горячие кубинские че гевары!), а также делать еще тысячу и одно дело.

Rulezz ➤ Фантастическое разнообразие построек и возможностей, отличный интерфейс, классная графика и, как итог, огромный игровой интерес!

Sux ➤ Такие мелочи, что про них даже стыдно говорить.

Sux ➤ В следующем номере ждите полноценного обзора!



9,0

ДОЖДАЛИСЬ? GodSim без проблем и комплексов. Viva la El Presidente! И PopTop, конечно же.

KryoN
kryon@au.ru

ГОРОД ВЕЧНОГО УТРА

*«И так живем за годом год, так и жизнь пройдет,
И в сотый раз маслом вниз упадет бутерброд,
Но, может, будет тот день, может, будет тот час,
Когда нам повезет.
Я жду ответа, больше надежд нету.
Скоро кончится лето. Лето.»*

“Кино”

Огромный город. Летят куда-то флаеры, воздушные «трамваи» везут людей на работу. Раннее утро. Небо. Даже в этом шумном, полном людей и техники мегаполисе оно красиво. Особенно на рассвете, когда шум и гам миллионов жителей еще не успели заполнить улицы. Ночной, полный влаги воздух прибил накопившийся за вчерашний день смог к земле. Небо... именно утром, если взглянуть вверх, оно кажется нереально красивым. С запада — темно-синее, с востока — ярко-алое. Им можно любоваться целые сутки. Но никто на него не смотрит, все уже привыкли.

Вдруг появляется еще один флаер. Странный, серо-металлического цвета, передняя часть покрашена в хаки, на борту — намалеванная желтой краской цифра 13. А все городские «такси» имеют нейтральную окраску. Но самое удивительное — манера полета флаера. Он, словно бульдог, идущий по следу, рыскает из стороны в сторону. Два огромных пулемета по бокам корпуса подчеркивают агрессивность намерений. Не говоря уже о лазере и трех ракетных установках. Вспыхивает луч, сразу десяток ракет срывается с насиженных гнезд в вороненых дулах и устремляется к «трамваю». Взрыв, яркая вспышка, и «трамвай», накренившись на бок, начинает медленно лететь к небоскребу...

Пока он долетел, вспышка лазера просверлила насквозь еще четыре флаера. Появились «летуны» охраны и тут же были разорваны очередями из пулеметов.

Было еще одна странность в этом воюющем флаере. Его носовая часть была слеплена в виде лица. Причем это лицо жило. Вокруг пылал транспорт, первый подорванный «трамвай» врезался в небоскреб, грохнул взрыв, а лицо улыбалось...

Сашка включил комп. Тот затрещал жестким диском и начал считать память. Раздался стук, и Сашка побежал открывать. За дверью стоял Генка.

— Здорово, Хекс! — сказал Сашка.

— Не Хекс, а Гекс, — буркнул в ответ Гекс. Он явно был не в духе. — Я тебе Наутилус принес, Атлантиду.

— Ага. Ну, заходи.

Гекс зашел в комнату. Обстановка не поражала красотой, но все необходимое для жизни присутствовало. В углу комп сыграл пару гитарных аккордов, оповещая о том, что все готово.

— Ну как, далеко залетел?

— Прилично. Я сейчас на окраине столицы, так что скоро штурм.

— Ну-ну. Нам тут «Черные Акулы» дуэль предлагали. Ты как, не против?

— С этими ламерами? Ну, если хотят побыть в качестве мальчиков для битья, то — пожалуйста. Небось, больше шести тысяч поинтов не набирали. К тому же, Гекс, пойми, дуэль — это когда один на один, а то, что они нам предлагают, называется клан-вор. Или тим-вор, как больше нравится.

— Они сказали, что в сингл вообще не играли, мол, в мульти тренируются, друг на друге.

— Да-а... Далеко они так уедут. В сингле тренироваться гораздо лучше, ничем он от мульти не отличается, а противники стали умнее.

Помнишь «Дум»? Назови хоть одного человека, который не играл в сингл, а только в мульти.

— Ясно. Ну, ты не против, да?

— Это они должны быть против. А мне по барабану.

— Ладно. Сколько очков-то набрал?

— Почти семнадцать тысяч. Щас столицу возьму, как раз будет.

— Нормально. Кряк-то поставил?

— Да, но еще не испытывал. Как-то все не было необходимости.

— Ничего, в столице понадобится. Ну, давай, я к тебе еще вечером загляну.

— Угу. Пока.

Сашка был в столице. Долго же он до нее добирался. Если ему повезет, то он станет самым известным пиратом. Но сейчас ему явно не везло. Лазер перегрелся и был близок к тому, чтобы взорваться.



ся, ракеты были на исходе, а с двумя пулеметами много не навоюешь. К тому же менты загнали его в какой-то окраинный квартал, где маневрировать было ой как сложно. Сашка свернул в первый попавшийся дворик. Там оказалось семь летунов. «Так, — подумал он. — Придется выходить с кряком».

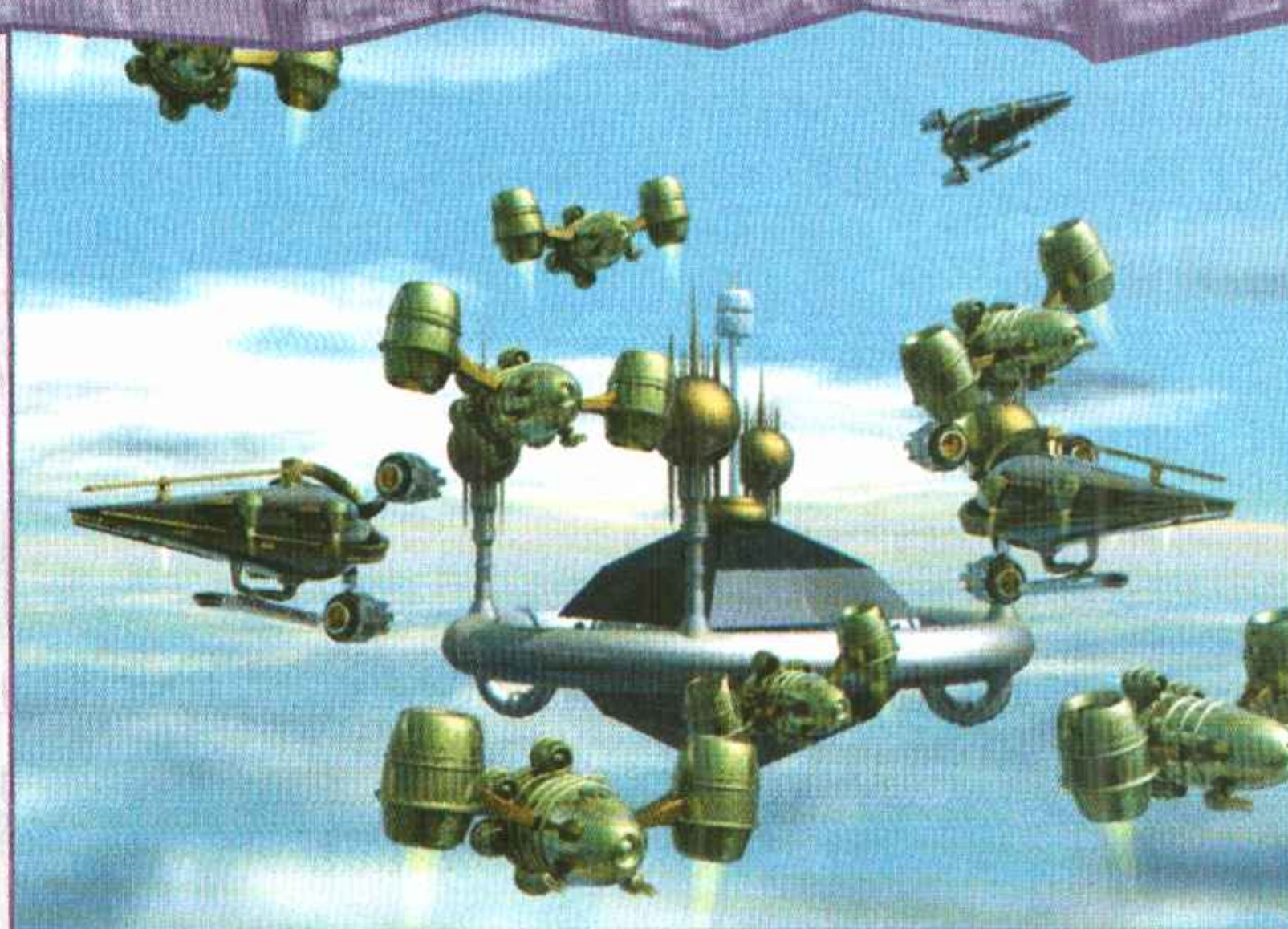
Недавно Гекс принес ему кряк к игре, который позволял выходить без сохранения. Раньше в нем не было необходимости, но сейчас необходимость, похоже, настала. Сашка нажал «Эскейп», но ничего не произошло. Он нажал еще раз, но меню не появилось. «Замечательно, МастДай клавишу переключил».

Впрочем, существовал еще один способ выхода без сохранения. Сашка нажал «Power» на системном блоке, и вентилятор умолк. Комп выключился.

Сашка потянулся и выглянул в окно. За окном было нереально красивое небо. Сашка удивился. Уже должна была быть ночь. И тут он заметил Шпиль. Его не было три часа назад, когда заходил Гекс. «Что за черт,» — подумал Сашка и рванул к двери. Он открыл ее и упал в звездную темноту.

- Имя?
- Оно вам что-нибудь даст?
- Ты сначала скажи, а там посмотрим.
- Александр.
- Кличка.
- Не кличка, а ник... Тринадцатый.
- Почему ты атаковал мирный «трамвай» на окраинах столицы?
- Я играл дома. Я считал, что это все не по-настоящему.
- Где кряк достал?
- Приятель принес.
- Кого из пиратов ты еще знаешь?
- Гекс, Ники, Бешеный.
- Бешеного мы уже взяли. Еще кого-нибудь знаешь?
- Нет. А поймали вы кого-то еще — Бешеного не поймать.
- Там увидим. Ты знаешь, скольких ты убил?
- Нет.
- Три тысячи сто сорок шесть человек. И еще шестьсот пятьдесят восемь сотрудников местных правоохранительных органов и наших. В общем, так. Сейчас тебя под усиленным конвоем отправим в Главный Суд, там решат, что с тобой делать.

Сашка сидел в тюремном флаере. Конвой — четыре тяжелово-



оруженных летательных аппарата — летел рядом, крыло в крыло. Вдруг раздался залп ракет. Сашка выглянул в окно. Там его летун расправлялся с милицейскими флаерами. Нос летуна отдаленно напоминал лицо Гекса.

Гекс зашел к Сашке вечером. Никого не было, в углу работал комп, на мониторе пылало багрянцем вечернее небо. Гекс сел за комп. Недалеко впереди летело пять флаеров. Четыре — полицейских, один — тюремный. Гекс быстро догнал их, и вскоре три летуна пошли вниз, дымясь и искря, четвертый взорвался в воздухе от попадания сразу нескольких ракет. Гекс запустил сканнер. Через несколько секунд появилась надпись: «В камере никого нет».

Сашка увидел, как два флаера были подбиты из лазера, а у пилота третьего шикарно взорвалась голова, разорванная пулеметной очередью. Четвертый флаер взорвался от попадания нескольких ракет. Гекс остановился в нескольких метрах от него. «Черт, он сканнер запустил, наверное. Он меня засечет?»

Лазерная пушка повернулась к Сашке.

— Генка, мать твою, НЕ СТРЕЛЯЙ!!!!!!!

Полыхнул алый луч лазера.

Гекс посмотрел на разлетевшиеся останки камеры.

— Еще три очка на счету «Тринадцатого», — он постоял еще немного, глядя на монитор... и вышел, закрыв за собой дверь.

На мониторе было небо. Его немного портили пики небоскребов, но в целом оно было все таким же нереально красивым. С запада — темно-синим, с востока — ярко-алым, как будто в городе навсегда застыло раннее утро... ■



Easter Eggs

Словосочетание *"easter eggs"* переводится с английского как *«пасхальные яйца»*, однако то, что под ним подразумевается в компьютерной среде, не имеет отношения ни к Пасхе, ни к иным религиозным праздникам, ни даже к курам и вообще не содержит птицефабрикоживотноводческого подтекста. На загнивающем капиталистическом Западе подобным выражением принято обозначать разные приколы и сюрпризы, хитроумно запрятанные разработчиками в своих творениях. Под "творениями" разумеются любые программные продукты. В том числе — компьютерные игры.

"Мания" представляет вашему вниманию подборку наиболее прикольных "easter eggs" по хитовейшим играм последних лет.

Clive Barker's Undying

1. Бесплатный тир

Начните новую игру. Заходите в дом и после разговора со служанкой проходите вперед до двери с аптечкой. Выстрелите в две деревянные панели, находящиеся сверху. Дверка-то и откроется. Теперь можно поиграть в десятиуровневый тир, причем довольно сложный. Если кто сумеет его полностью пройти, пусть пришлет мне картинку. :)

2. Миниатюрный театр



Нажмите **Tab** и введите **Open Manor_EntranceHall_FromKitch**. Подойдите к трем картинам слева. Две крайние

имеют невидимые кнопки сверху, так что подпрыгните как можно выше и нажмите на них. (Якобы прыгайте на картины, чтобы вдавить их.) Картина посередине отъедет и... общее представление о том, что увидите, вы можете получить, посмотрев на опубликованную рядом картинку.

3. Дискотека смерти

Нажмите **Tab** и введите **Open Oneiros_HowlingWell**. Подлетите к большому зданию наверху и войдите в него. Спускайтесь вниз по лестнице, и на противоположной стене за голубой сферой увидите кнопку. Нажмите на нее и выходите из здания. Подлетите на крышу, используйте заклинание *Scrye* и летите по направлению к появившемуся сиреневому сгустку. Поздравляю! — вы только что получили приглашение на настоящую дискотеку нежити.

4. Физзарядка

Нажмите **Tab** и введите **Open Manor_EntranceHall_Night_ReturnFromCove**. Пройдите через двери и поверните налево, там вас встретит служанка. Поговорив, следуйте за ней по лестнице до окна. Пойдите рядом с ней минуты три, после чего Пэтрик кое на что намекнет. А вот что произойдет дальше, увидите сами...

Deus Ex

Для того чтобы полакомиться скрытыми фишками этого замечательного творения *Уорена Спектора*, для начала необходимо ввести режим чит-кодов. Для этого берем ярлык к исполняемому файлу и добавляем в поле **Объект** строчку *«-hax0r»* без кавычек. Теперь запускайте *Deus Ex*, начинайте новую игру, заходите в меню *«Credits»* и набирайте там один из трех вариантов, приведенных ниже. Каждая правильно набранная буква сопровождается щелчком, а каждая ошибочная — прикольными звуками.

1. Матрица поймела Дентона

Набирайте **thereisnospoon**. Если все набрано верно, то можно будет узреть сообщение о введенном режиме. Возвращаемся в игру, и, как по мановению волшебной ложки (spoon), все предстает пред нами в своем истинном виде, а именно — в бегущих зелененьких циферках.

2. Как шутят разработчики

Набирайте **quotes**. По завершении титров станете свидетелем прикольных фраз от создателей *Deus Ex*.

3. Вечеринка у Дентона дома

Набирайте **danceparty**. Танцуют все!!! От неожиданности даже я сам подскочил на стуле и... пустился в пляс. Как раз было три часа ночи, и соседи внизу очень порадовались.



Indiana Jones & The Infernal Machine

1. Комната Monkey Island

Находится на шестнадцатом этапе под названием *Aetherium*. После того как вы завалите Мардука в первый раз (при помощи зеркала), идите вниз комнаты, в которой где-то вдалеке болтается в воздухе София. Подойдите к дыре посередине, через которую видна голубая комната, где вы чуть раньше брали *Tool From Beyond*. Прыгайте туда с разбегу, и если повезет, то вы приземлитесь в жидкости *aetherium*. Плывайте до конца туннеля с оранжевыми полосками. В конце можно повернуть к portalу на *Palawan Island*, а можно и к только что образовавшемуся — на *Monkey Island*. Вы попадете в комнату с портретами и прочими интересностями,



а сам Инди превратится в Гайбраша. Попробуйте еще выстрелить из ракетомета!

А в самой игре можно нажать F10 и набрать **makemeapirate**, после чего Инди превратится в Гайбраша!

2. Комната Close Encounters

Вы должны находиться на бонусном этапе *Return To Peru*, попасть в который можно, купив карту за 2500 золотых монет. Помните здоровенный круглый булжик, который угрожал вашей жизни в башне? Так вот: после того как он свалился (не без вашей помощи), на его месте открылся проход. Чтобы туда попасть, придется проделать немалый путь обратно: пройти через яму со змеями, подняться по выступам в стенах и прыгнуть в окно башни. Теперь можно проникнуть в освободившийся проход. В комнате необходимо нажать пять кнопок в такой последовательности: 4-5-3-1-2. Дверь откроется, и вашему взору предстанут знаменитое дерево из фильма, НЛО, парящее за окном, и много других любопытных "вещей".

Quake

На компакт к журналу вы можете найти демку, в которой показано, как пробраться к заветному "яйцу". Поместите ее в базовый каталог игры, например, **C:\Games\Quake\ID1**, запустите игру, включите консоль и наберите **playdemo quake1**.

1. Dopefish жив!

Находится сие чудо в этапе *The Crypt of Decay* (просто наберите в консоли **map e2m3**). Для начала пробираемся на самый верх этапа, где после коридора с вылетающими снарядами можно выйти на раздвижной мост. Оборачиваемся назад. Там, справа на выступе, находится *Quad Damage*. Прыгаем к нему, оттуда по еле заметному выступу на стене двигаемся к проходу. Далее прыгаем в колодец и встречаем нашего старого знакомого *Dopefish*. Если кто не знает, это главный герой одной из первых игр *id Software*.



2. Полеты во сне, наяву и на e1m8

Спорно, относится ли это к категории easter eggs. Но — оставим теологические споры для кафедр философии и просто... просто наберем в консоли **map e1m8**, вследствие чего попадем на секретный этап с нарушенной гравитацией. Полетаем?!

Quake II

На компакт к журналу вы можете найти демки, в которых показано, как пробраться к заветным "яичкам". Поместите их в базовый каталог игры, например, **C:\Games\Quake2\baseq2\demos**, запустите игру, загрузите консоль и напишите **map quake2-<Яйца>.dm2**. То есть для первого яйца это должно выглядеть именно так: **map quake2-1.dm2**.

1. Гадкий утенок

Найти этого красавца просто нереально, особенно если учесть, что он и без того находится на секретном этапе *Lost Station* (в консоли **map train**). На этом уровне катается вагончик между двумя станциями. В нем-то вся фишка. Начиная со второй остановки, необходимо прокатиться на нем 13 (!) раз подряд, никуда не выходя.

И тогда на месте знака на стене появится...

2. Dopefish возвращается

Для начала необходимо закончить весь *Reactor Unit*. Затем необходимо вернуться назад на этап *Cooling Facility* (в консоли **map cool1**). Там в одном бассейне (с выходящими из воды тремя трубами) откроется проход, проплыв по которому, мы попадем в комнату с треснувшей трубой. Далее продолжать, я думаю, не требуется.

3. Жилище Кармака

Находится в *Upper Palace* (в консоли **map city3**), правда, необходимо иметь с собой красную карточку с предыдущего этапа, которая берется в одном из секретов... Не проблема: воспользуйтесь **noclip**. Так вот, идем в самый низ шахты, проходим через желтое защитное поле. Если не выключили — **noclip**! Там кислотное озеро и неприглядная кнопка. Обходим пруд по краешку и нажимаем на нее. Теперь ныряем в озеро (**Red Card** с вами? нет? **noclip**!) и плывем... плывем... плывем... Теперь вы — живой свидетель, видевший, как обставлено обиталище Кармака.

4. Галерея id

Самый последний и самый прикольный секрет Quake 2 с последнего этапа *Final*



Showdown (в консоли **map boss2**). Все работчики присутствуют. Симпатяшка танк развлекается с двумя "железными леди" у бассейна... Для начала забиваем босса, чтобы не мешал, затем давим ногой на одну из двух синих кнопочек в полу и бежим к противоположной — там откроется проход под землю... Снова трещина в стене... то есть уже дыра... заходим внутрь — мы в галерее. Когда насмотритесь на портреты, можете смело спускаться вниз по лестнице к развлекающемуся танку! Жаль, присоединиться не получится...

Quake III Arena

1. Щенок — раз!

Найти его легко, особенно если вы постоянно «летаете» вниз на **DM16**. Зовется чудо *Dust Puppy* и находится прямо с обратной стороны пола общей конструкции. В следующий раз, когда будете падать, обязательно задержите голову вверх!

2. Щенок — два!

Этот уже на **DM19**. И опять же с обратной стороны пола. Но тут не обязательно падать вниз, достаточно схватить руну **FLY** и подлететь под место, где вы ее (руну) взяли.

3. Dopefish живет всех живых!



Похоже, размещать картинку злобной рыбки стало для *id* традицией. Найти ее легко: в лабиринте стоит телепортер, а в стенке прямо напротив и спрятался ваш старый знакомый. Нужно лишь подбежать вплотную к стене, которая не замедлит открыться.

SiN

1. Развлекаем Блейда

Идем на тренировочный этап *HardCorps HQ*. Отправляемся на *sniper range*, где нас должны научить стрелять из снайперки. По дороге туда мы попадаем в комнату, где робот чинит свет, а починив, удаляется к себе в каморку. На столе, который ближе всего к холодильнику, имеется совсем неприглядная кнопка, которая так и ждет, чтобы

кто-то пригнулся и нажал на нее. В комнате гаснет свет, включается музыка, и робот выходит из своей каморки, чтобы станцевать Блейду "макарену".

2. О том, в чем мать родила Элексис



Хитрецы-разработчики, видимо, побоявшись цензуры, запрятали потрясающий мультиплеерный скин обнаженной Элексис в `pak0.sin`. Открывается он с помощью проги `SinView` (ее можно найти на диске к журналу). Там в директории `models\pl_elaxis\folder\folder-x` лежат три графических файла (тоже находятся на нашем диске), их нужно закинуть в директорию игры по адресу `SiN\base\models\Pl_elaxis`. Теперь можно поражать своих врагов не только меткой пулей, но и эпатажным видом!

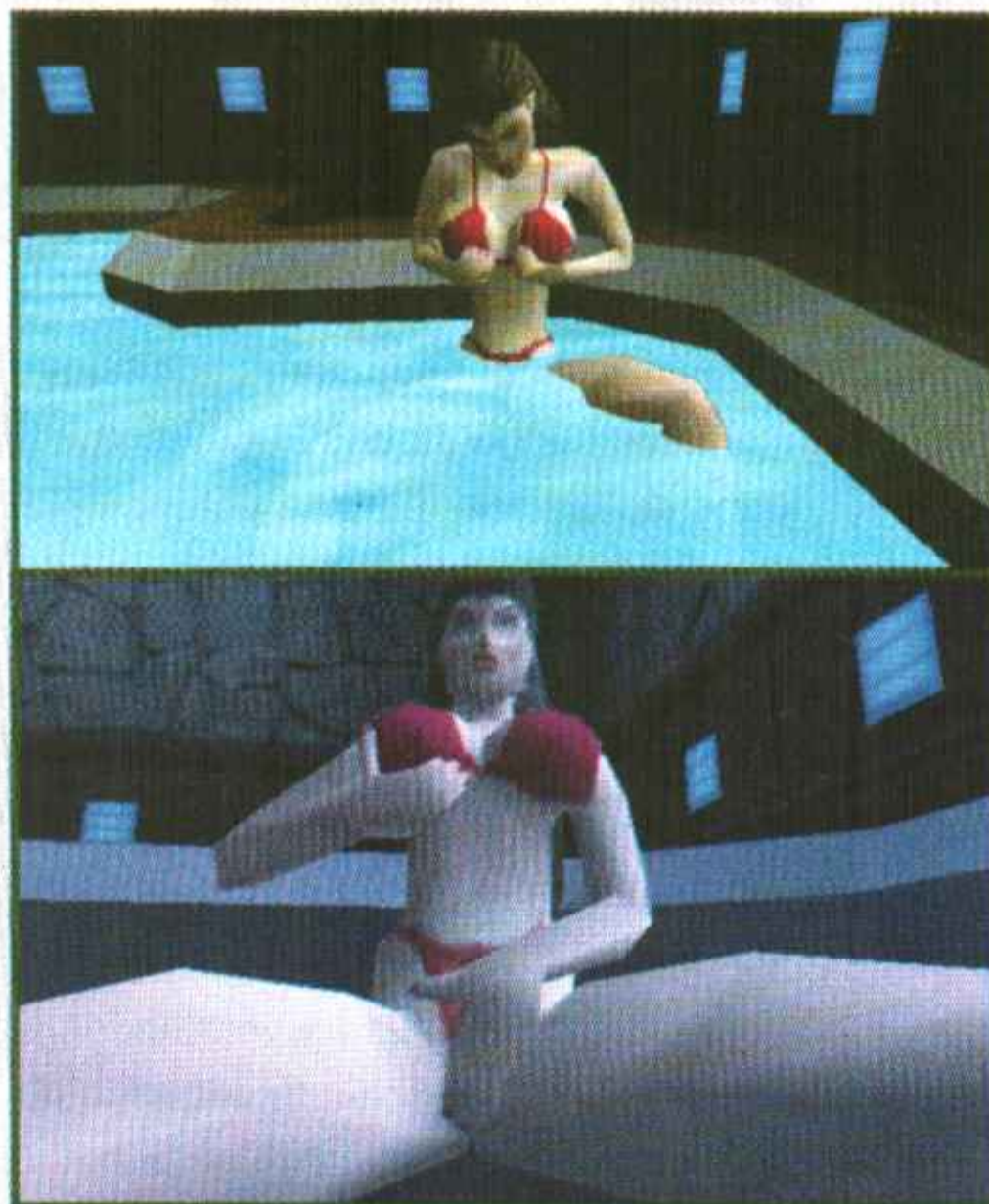
В принципе, подобным образом можно заменить все стандартные скины Элексис на нормальный, т.е. где она без одежды. Тогда во время сингла Синклер всегда будет представлять перед нами в своей первозданной красе, и игра превратится чуть ли не в порнографический триллер. Да и название игры — ГРeX — обретет свой истинный смысл.

Для этого в той же папке `SiN\base\models\Pl_elaxis` мы дублируем «голый» скин под именами `elaxis_base.tga`, `elaxis_base_dam.tga`, `elaxis_base_ico.tga`, чтобы заменить первый костюм. Затем снова дублируем «голый» скин уже под именами второго костюма. Полный список необходимых костюмных файлов для замены можно посмотреть в `SinView` по адресу `models\pl_elaxis\ folder`.

3. Посторонним вход воспрещен!

Один из моих любимых истеров. Находится на этапе *Sinclair Residence*, в который можно беспрепятственно попасть, набрав в консоли `map mansion1`. Необходимо проникнуть в комнату с двумя книжными шкафами, над одним из которых висит портрет усатого Левелорда, дизайнера игры. Так вот, в стеллаже под портретом можно найти, если постараться, выдвинутую книжку. Дергаем ее и наблюдаем, как второй шкаф величествен-

но отъезжает в сторону, открывая проход за собой. Далее спускаемся вниз по лестнице и наталкиваемся на запретную дверь, ведущую в комнату некоего *Janitor Bob*. Ключ к ней находится в комнате с «эротической» скульптурой ближе к концу этапа. Нужно «подергать» стены у окон, и, как всегда, откроется скрытый проход, в котором и лежит ключик. Но зачем нам лишние проблемы, ведь есть прекрасный код `«/nocollision»`, который позволит пройти сквозь дверь... В комнате валяется всяческая порномакулатура и стоит монитор, из которого открываются прекрасные виды на просторный бассейн, в котором купается Элексис. По сильно непроверенным слухам, этот монитор является точной копией того, в который разработчики подсматривали за топ-моделью, по образу лица и фигуры которой создавали Элексис, когда эта самая модель переодевалась в очередной костюм для съемок.



Ultima IX Ascension

1. Языковые заморочки

Отредактируйте файл `options.ini` в корневом каталоге игры: найдите в нем строчку `Language=En` и смените параметр `En` на `Br`, `VI` или `Ns`. Таким образом, все игровые субтитры поменяются на соответствующие производные английского языка, а именно: *Swedish Chef*, *Valspeak* и *Newspeak*.

2. Настоящий Лорд Бритиш

В замке Лорда Бритиша идем в оружейную комнату, где находится стражник, который должен нас обучать. В углу находится своеобразный телепортер, ведущий в тюремное подземелье. Спускаемся вниз, где нас встречает пожилой страж, который предупреждает нас не разговаривать с определенным заключенным, выдающим себя за настоящего Лорда Бритиша. Вопре-

ки его указаниям, идем и разговариваем. Особо проницательные игроки могут догадаться по голосу и по лицу, что это и правда настоящий Лорд Бритиш, а именно — *Ричард Гэрриот*, создатель игры и всей ультимской вселенной.

3. Лорд Бритиш мертв!

Я стопроцентно уверен, что любой фанат "Ультимы" хоть раз, да пытался умертвить самого правителя Британии, Лорда Бритиша. Конечно же, тщетно. Но есть один секретный способ, о котором я поведаю ниже. К такому серьезному делу надо гото-



виться заранее, посему, как только соберетесь покинуть Землю и телепортироваться в Британию, вернитесь в свой дом на кухню и приготовьте Лорду небольшой сюрприз. Делается это так: берем с холодильника банку яда и выливаем ее в машинку, производящую хлеб. Забираем свежеприготовленный отравленный батон хлеба к себе в сумку и телепортируемся в Британию. Кстати, это единственный предмет, который может перенестись вместе с нами. В Британии посещаем замок Бритиша, идем в обеденную комнату и замечаем там совершенно неприглядную, замаскированную под стену дверь, ведущую на кухню. На кухонном столе стоит миска с «нормальной» буханкой хлеба, которую тут же съедаем и на ее место кладем привезенный с собой сюрприз. Где-то в течение дня Лорд Бритиш придет полакомиться хлебушком и... смотрите скриншот. Кстати, это очень странноватый истер, так как после его использования продолжать игру не имеет смысла...

В заключение

На компакт направляйтесь в раздел *"По журналу"*, там — в *"Территорию разлома"*, и вы обнаружите подборку материалов по статье. Как обычно, все это дело снабжено инструкциями, описаниями, картинками и остальным прочим.

Через пару-тройку месяцев, поднакопив материала, мы планируем сделать второй выпуск *"Easter Eggs"*. А может быть, превратим в подрубрику *"КОДexa"*. Какой вариант вам больше нравится? Пишите! ■

ЛОКАЛИЗАЦИЯ

глазами локализаторов

**ПЕРВЫЕ ШАГИ,
ПЕРВЫЕ ТРУДНОСТИ,
ПЕРВЫЕ ШИШКИ**

Юрий Поморцев
ncrawler@zmail.ru



Часть I

Всем привет! Меня зовут Юрий Поморцев, я уже более года работаю в компании **Snowball Interactive** на должности *creative writer*, то бишь — креативного автора. Пути, которые привели меня в этот неунывающий и веселый коллектив, начинались с игровой журналистики. Теперь же, когда я не только увидел со стороны процесс работы над локализациями (грубо говоря, русификациями англоязычных проектов), но и принял в нем активное участие («2150: Война Миров», «Морские Титаны: Зов Глубин», «Океан Эльфов», «Дети Селены», «Отверженные: Тайна Темной Расы» и др.), мне очень захотелось рассказать вам, уважаемые читатели, как же это — быть локализатором. Развеем устоявшиеся мифы. Поведаю о невидимых на первый взгляд трудностях. Поделюсь забавными случаями и приколами. В общем — чуть-чуть побыть гидом в экскурсии по этой сложной, но отчаянно интересной стезе...

Существуют зарубежные издатели, которым важно сорвать с российского рынка куш, а потом хоть трава не расти. Выявив основных местных издателей («1С», «Бука», «Новый Диск», Snowball, Nival и пр.), они начинают банальную спекуляцию: «Вы нам столько-то предлагаете? А вот другие ваши ребята — на пять тысяч больше»...

Первые шаги

Как вы думаете, что является отправной точкой при работе над локализацией? Бодрое составление бизнес-плана? Лихорадочное обзванивание студий, на которых осуществляется озвучка, т.е. запись звука? А может, групповая медитация, посвященная придумыванию русского названия для проекта?.. Шутки шутками, но в действительности далеко не каждый сможет правильно ответить на этот, казалось бы, очень простой вопрос.

Локализация начинается с общения. Общения с зарубежным издателем, который готов или почти готов отдать свое чадо в руки российских локализаторов.

Разговор этот, надо сказать, не то чтобы простой. В глазах среднестатистического издателя наш российский рынок выглядит синеньким и мертвеньким. В общем — никаким. Судите сами: при текущих объемах продаж за проект в качестве гарантии (т.е. сразу после заключения контракта) выплачивается где-то от \$5.000 до \$30.000. Чтобы заплатить больше, нужно продать очень большой тираж, который для России пока заоблачен. Кстати, «очень большой» — это от 120.000 игр в обыч-

...А некоторые особо охотливые до денег издатели преспокойно работают с любыми российскими издателями. Не особенно разбираясь, кто есть кто, — вопрос в сумме. Например, небезызвестная и очень шустрая **Take 2** благополучно сотрудничала с «Букой» (Oni), с «Нивалом» (The Ward) и с «1С» (Serious Sam). Такие вот исключительно любвеобильные ребята.

ном «джевельном» варианте (т.е. просто компакт без коробки), что практически недостижимо, так как редкие проекты добираются даже до половины этого тиража (как исключение, можно привести «Горький-17: Запретная Зона», который продан на данный момент более чем 100.000 тиражом). Говоря сугубо меркантильным языком, \$10.000 гарантия окупается только с 50.000 тиража.

Однако сумма даже в \$20.000 в глазах крупного или даже среднего издателя смехотворна. Дабы вы были в курсе, сборы проекта средней руки составляют около 5-10 миллионов долларов (даже не рискнул использовать цифры, чтобы не пугать обилием нулей). А здесь — несчастные двадцать тысяч. Вдумайтесь — этих денег может не хватить даже на месячные зарплаты менеджеров по локализации, ведь содержание отделов зарубежным компаниям обходится в баснословные суммы! А если сюда еще приплюсовать гектолитры колы и тонны гамбургеров, то баланс окончательно уйдет в глубокий минус. Даже в Польше, где за лок-проект местные издатели готовы выложить \$75.000-\$150.000, все равно есть проблема подбора игр. Увы, издатели-гиганты предпочитают не особенно считать издержки, однако в итоге срывают такой куш, которого за глаза хватит, чтобы покрыть все расходы. Даже на оплату колы.





Место звукорежиссера в студии VOX. А за глухим окошком «амбразур» находится комната, где работают актеры, отрезанные от мира многосантиметровым слоем звукоизоляции.

Еще одна сложная и неприятная проблема — неприемлемая ценовая политика России. Когда-то, до приснопамятного обвала, мы еще могли рассчитывать на то, что российские игроки проголосуют рублем за коробки ценой \$20-\$25. Однако на данный момент у нас существует только рынок стандартных изданий (да-да, те самые «джевелы» в целлофановой упаковке), а подарочно-коробочные варианты составляют буквально 3-5% продаж. Попробуйте обратиться к **Electronic Arts** с предложением отдать свой игровой проект и повесить на него ярлычок с такой ценой — да ни в жизнь! EA никогда не позволит продавать свои игры по такой цене и в таком варианте. Только в коробках. Только за \$35-\$50. Извините, но мы не можем позволить сделать исключение для одного региона — наши покупатели съедят нас заживо, если узнают (а они обязательно узнают), что игра, купленная здесь за \$50, на родине Стравинского и Достоевского стоит в двадцать раз меньше. Затаскают по судам и закидают помидорами...

Отсюда следует закон номер один. Российский рынок для западных издателей мало привлекателен. На нем всерьез работают только небольшие издатели, либо издатели, готовые тратить силы и средства на весьма отдаленную перспективу, либо те, кто хочет выпустить неполный ака похабно-кустарный лок-проект. Но даже если контракт подписан, то приоритет у российской локализации по сравнению с остальными очень низок. Нередко достучаться до менеджеров и разработчиков очень и очень сложно. Вплоть до применения тяжелой артиллерии.

Муки творчества

Ситуация безнадежна? Отнюдь. Все достижимо и реализуемо — вопрос лишь в целеустремленности, энергии и активности. Кроме того, решающим фактором является доброе имя. Скажем, если мы знакомимся с новым потенциальным партнером и говорим: «Здравствуйте, мы издательская марка **snowball.ru** компании **Snowball Interactive**», то это вряд ли вызовет какой-либо резонанс. А если мы добавим к этому изданную линейку игр от Torware,

PAN Interactive, Iridon, JoWood и Paradox плюс добрые рекомендации от партнеров, то разговор сразу пойдет в ином ключе.

Но даже самое доброе имя и самые лучшие рекомендации не являются достаточным условием. Скорее — необходимым. Чтобы перетянуть на свою сторону чашу весов, следует доказать, что мы можем сделать достойную локализацию. Первым делом — обеспечить правильное позиционирование игры, дать запоминающееся и стильное название, выжать максимум из имеющихся лок-ресурсов... Однако для себя мы ставим чуть-чуть иную задачу — выдать российским игрокам проект, который был бы до мозга и костей «нашим». В том смысле, что в конечном варианте игра должна смотреться так, словно разрабатывалась в России для российского же рынка. И то, как это сделать — основной вопрос первого нашего мозгового штурма.

Если активно тормозить издателя, то можно добиться одновременной премьеры на российском и зарубежном рынках. А иногда даже удается выйти раньше американского или европейского релиза. Скажем, выпущенная нами в июне 2000 года «**2150: Война Миров**» (**Earth 2150**) еще не появилась в трех-четыре регионах, а появившаяся в продаже в октябре того же года «**2150: Дети Селены**» (**The Moon Project**) на данный момент вышла еще только у нас и в Германии.

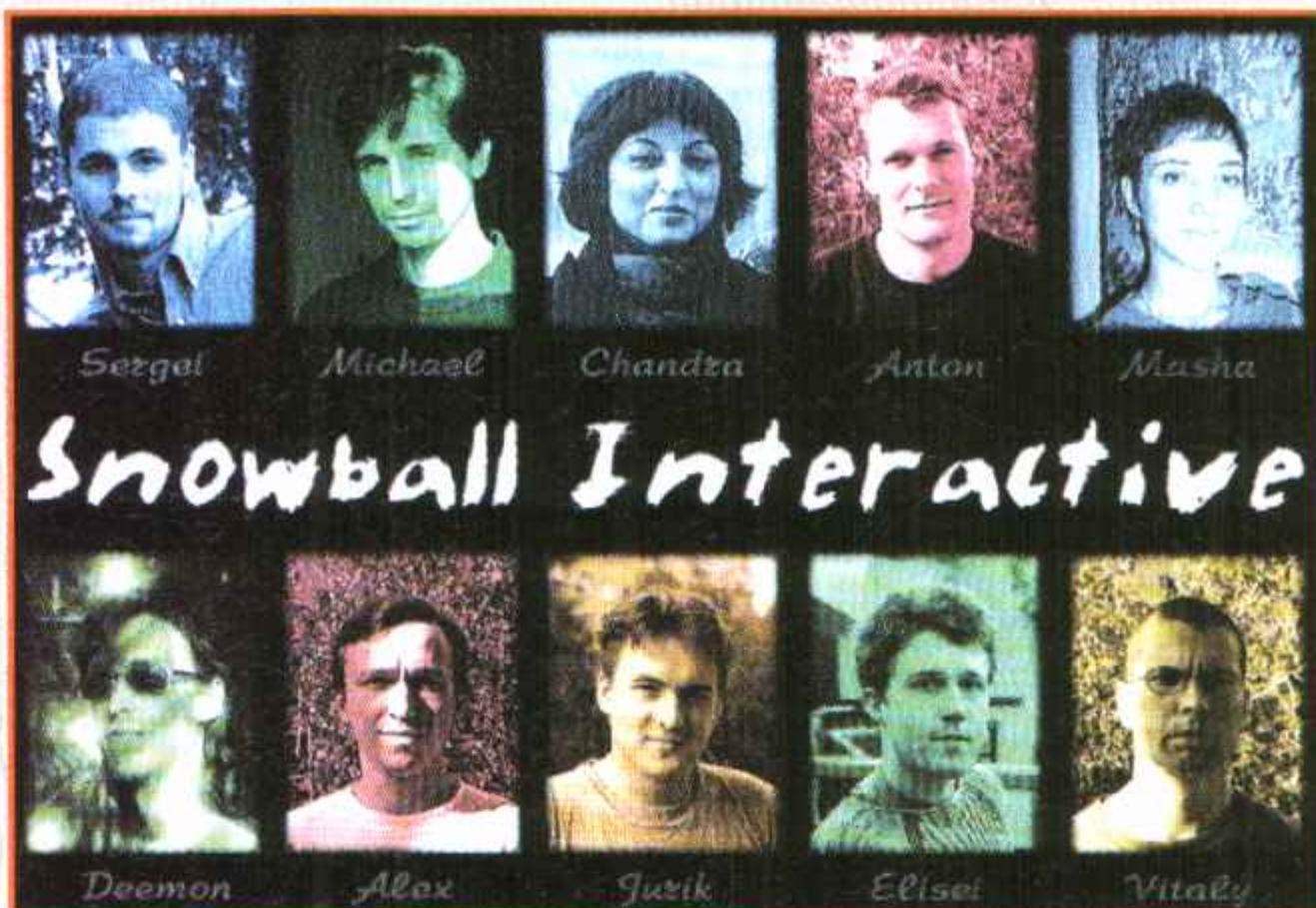
Примеры? Сколько угодно. Возьмем такой проект, как «**Океан Эльфов**», в девичестве **Alien Nations: Mission Disc**. Перед нами продолжение милой стратегической игры («**Затерянный Мир**»), где появилось по десятку миссий для каждой из рас, морские пространства для исследования и несколько новых видов подданных. А еще как бонус — нудный и скучный сюжет. Даже и не сюжет — сюжетец, розовые сопли и детский лепет. Поэтому первым делом мы полностью изменили концепцию, сделав морозоустойчивых эльфов пьяницами-пофигистами с философским мировоззрением, бойких дриад — феминистками со стержнево-заносчивым характером, а воинственных антов — деспотами, диктаторами и вообще «красной угрозой». Поскольку все тексты брифингов, насколько бы ни был оригинален и яростен текст, ничто без актерской игры, мы напрямую связались с разработчиками и попросили сделать поддержку озвученных брифингов. Потом немного пошевелили мозгами и написа-

ли небольшую программу, которая позволяла менять четырех игровых комментаторов: нейтральный плюс по одному от каждой из представленных рас. Пригласили для записи отличных актеров — и результат превзошел самые смелые ожидания. Веселились всей студией, оглашая окрестности взрывами хохота, сквозь которые доносился голос самого любимого советского вождя: «Срочно развесьте плакаты «пьянству — бой» и «синяя морда — злейший враг народа!»

На все лок-ресурсы всегда нужно смотреть с позиции, что можно в них улучшить. Как избежать допущенных ляпов или неудачных решений оригинальной версии? Как выбрать самые лучшие из существующих ходов? Мы не стремимся делать тотальную переработку ради переработки — эта мера хороша только там, где она действительно необходима. Для «**Европы 1492-1792**» (**Europa Universalis**) мы сделали перевод, выдержанный в стиле популярных научных изданий, тщательно просмотрели и доработали все мировые карты (несмотря на мощнейшую научную базу, в оригинальной версии было немало неточностей, связанных с географией и историей далекой и дикой Руси), а также пригласили в качестве консультанта известного историка. В «**Горьком-18**» (**Gorky-17**) мы столкнулись с политической некорректностью. Россия была представлена мировой злодейкой, а Польша — благородной державой. После небольшой коррекции под пером хорошо известного ст. о/у Гоблина роли стран поменялись. Кстати, поляки (а разработкой игры занималась польская команда **Metropolis**) после этого даже на нас чуть-чуть обиделись. В «**Ярости**» (**Shogo**) пришлось кропотливо переделывать более тысячи текстур, зато в игре не осталось ни одного английского слова, даже граффити на стенах — и то на нашем, на родном. Для «**Дона Капоне**» (**Legal Crime**) переделывали графику и даже отсчитали

Перед началом записи мы подробно объясняем актеру его роль, после чего вместе со звукорежиссером проводим несколько проб, попутно подстраивая аппаратуру. За пультом — Дмитрий Трухан.



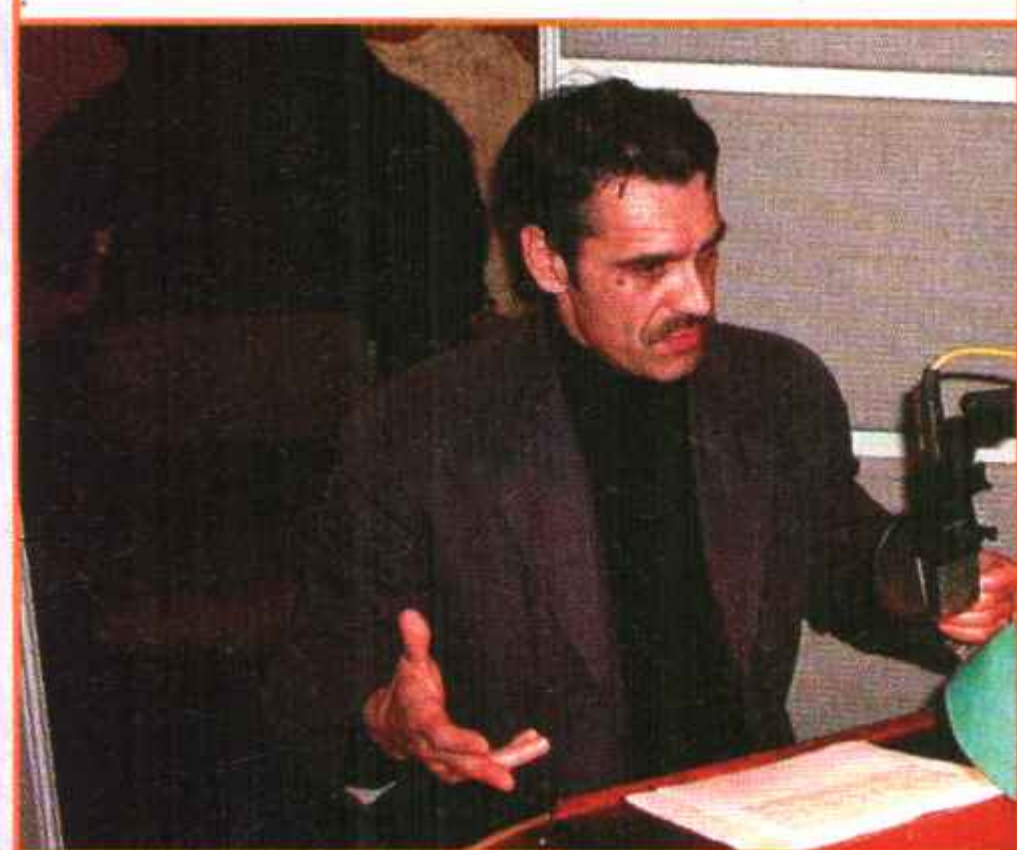


На фотографии изображены сотрудники компании Snowball: сверху слева направо — Сергей Климов, генеральный продюсер; Миша Колбасников, художник POS; Чандра Шанц, координатор международных проектов; Антон Жевлаков, программист и веб-дизайнер; Маша Жалнина, концепт-художница; внизу слева направо — Дима Савинов, мастер-художник; Алексей Здоров, ведущий тестер проектов; Юра Поморцев, писатель-переводчик; Елисей Куликовский, художник-верстальщик; Виталий Климов, исполнительный продюсер.

ролик. Для «2150: Детей Селены» (The Moon Project) сумели достать исходные данные видеовставок и наложить на них русские титры и логотипы новостных каналов будущего.

Все эти мелкие и крупные усовершенствования подчас даются с боем. Хорошо, когда ты на короткой ноге с самими разработчиками. А если нет? Тогда приходится прорываться через тернии бюрократической связки «издатель-разработчик», что грозит обернуться недельными задержками. Не забывайте, что приоритет у российских локализаций, как правило, низок и с ответом западные партнеры не спешат. Не потому, что им нет дела — напротив, у них слишком много более важных дел. Поэтому для нас одной из главных задач является установление прямого контакта с разработчиками. «Привет, ты не мог бы сделать пару вот этих улучшений? И сколько это займет

Ведущий программы «Дорожный патруль» Сергей Колесников принимал участие в озвучивании брифингов к «Звездным Пилигримам». Несколько минут проб, и вместо ведущего, бесстрастно комментирующего даже самые жуткие преступления, перед нашим внутренним взором предстает покровительствующий главному герою опытный полковник Звездного флота.



времени?» — если отношения налажены, то ответы позитивные и приходят почти мгновенно. Особенно приятно было работать над проектом «Морские Титаны: Зов Глубин» (Submarine Titans), которую делали украинские ребята (почитай, почти наши!), перебравшиеся в далекую Австралию.

Были и вовсе забавные случаи общения с разработчиками. В свое время мы полностью переработали сюжет игры «Огнем и Мечом» (Tzar), которая была разработана нашими болгарскими коллегами. Причем, заметьте, они сразу делали англоязычную версию для западного рынка, а болгарскую отложили до поры до времени. Так вот, в английской версии был чрезвычайно нудный

и примитивный сюжет — скучное фэнтези... обычный крестьянский парень оказывается незаконнорожденным наследником... войны за престол... благородная борьба... пафос... В нашем, российском, варианте все выглядело, мягко говоря, иначе: чистый твист, много юмора, игра слов, совершенно новая интрига для сюжета, яркие характеры главных героев, смачные сцены из быта обитателей мира и прочие творческие изыски, которые явно сыграли на повышение динамики проекта. А теперь представьте шок болгар, когда они ради интереса решили взглянуть на сайт русской версии игры и вместо помпезного фэнтези увидели агента 008, мага Жирова, вечного героя Горацио... Самое прикольное — им понравилось. Отойдя от первого шока, болгары потребовали полный текст русской версии, который через несколько недель они переложили на свой родной язык и в таком виде отправили игру в печать. Что называется, знай наших!

Итак, закон номер два звучит следующим образом. Локализация — не только перевод. Это грандиозный полигон для улучшений. Кроме того, игра не должна стать чужой для российских игроков. Есть малопонятный специфический юмор? Заменяем на понятный и родной. Есть похабно звучащие названия или политическая некорректность? Адаптируем. В общем, мы должны сделать так, чтобы игра могла считаться российской с полным на то основанием.

Процесс — па-ашел!!!

Итак, договор на издание скреплен печатями и подписями, концепция локализации определена, трудности и возможности отмечены — значит, пришло время приниматься за работу.

Структура команды, которая трудится над проектом, строго регламентирована. В нее входит продюсер линии, исполнительный продюсер, технический продюсер, редактор, художник, программист, звукорежиссер, креативный литератор, веб-мастер, тестеры... Некоторые разные должности может занимать один человек. Например, нет ничего плохого в том, что звуком будет заниматься художник, а редактор, засучив рукава, примется за адаптивный перевод. Однако в любом случае лок-команда состоит из большого количества людей и является сложной машиной. Ее отладка и доводка осуществляется постепенно, по мере набивания шишек и получения опыта.

Существует для команды и «слово божье» — многостраничный труд под грозным названием «концепция локализации». В нем подробно расписана каждая должность, регламентирована структура взаимодействия и есть даже FAQ — тот самый суррогат опыта, который мы по крохам собирали за время работы над проектами. В общем, подзаголовком этого документа можно поставить «все, что вы хотели знать о локализации, но боялись спросить».

Закон номер три формулируется следующим образом. Всю локализацию можно разделить на две части: до креатива и собственно креатив. Разумеется, последняя наиболее заметна, она является лицом локализации, по ней производят оценку работы — в общем, ее важность переоценить невозможно. Однако на самом деле это лишь надводная часть огромного айсберга, о которой мы побеседуем в следующий раз... ■

Некоторые крупные издатели скрупулезно следят за всеми игровыми названиями, именами и логотипами. Порой дело доходит до паранойи. Например, гигант киноиндустрии Paramount без малого три недели (напомню, что срок всей локализации — четыре-шесть недель!) утверждал коробку для «Отверженных: Тайна Темной Пасы» (Star Trek, Deep Space 9: The Fallen), а потом еще изъявил желание прослушать все игровые диалоги, которые были где-то часов на тридцать. Ясное дело, что русским языком никто из лок-менеджеров не владел, однако они очень хотели убедиться в том, что мы на совесть использовали специально высланный словарь с произношениями имен собственных. Нареканий не возникло, разве что с капитаном Циско, которого мы наотрез отказались обзывать обидным прозвищем Сиско.

Жестокая конкурентная борьба еще не пришла на сравнительно маленькую арену отечественного игрового рынка. Вышедшие игры выходили, по большей части, в разное время, не сталкиваясь лбами в дверях. Взаимных жанровых притязаний среди крупных проектов тоже не наблюдается — “Нивал” сделал RPG, “Никита” — стратегию/симулятор, MADia — просто симулятор, а “Акелла” посрезала пласты с половины известных жанров и склеила колоритных “Корсаров”.

Но это, в принципе, прошлое; будущее же лежит в стратегической плоскости. Смотрите сами: K-D Lab корпит над “Периметром”, обещающим стать революцией в жанре RTS; “Нивал” с головой ушел в походовых “Демидургов” — весьма неординарный проект, замешанный на элементах Magic: The Gathering. Но есть еще одна компания, которая первой в свое время могла рвануть десятимегабитную бомбу на стратегическом полигоне российской гейм-индустрии.

Сам же “Бестиарий”, закатанный в дальние сектора винчестерных архивов MiSTland, живет пока одной лишь надеждой на возрождение — впрочем, вполне обоснованной. А зеленоградская команда тем временем работает над игрой с интригующим названием “Код доступа: РАЙ”, давно известной зарубежным игровым он-

лайновым изданиям под никнеймом Paradise Cracked.

Проект не стремится повергнуть в прах сотню хороших squad-based походовок, которые были до него и будут после. Амбиции MiSTland гораздо менее масштабны, зато более реальны: уделив максимум внимания геймплею, сделать игру, в которую будет интересно играть. На фоне того, что многие из российских игр напрочь лишены этой нехитрой черты, подобная концепция смотрится до безумия выигрышно.

“Код доступа: РАЙ”

Электронные Войны Эдема

Будущее неподалеку

Из вселенной, где виртуальные ощущения вытесняют реальность, мощные компьютеры следят за каждым шагом граждан; абсолютно все счастливы, и лишь шахтеры на Марсе имели глупость восстать против земного правительства — сюжетная завязка рождается сама собой. Обычный хакер совершенно случайно хакнул то, что следовало бы оставить в покое. Правительство немедленно открыло сезон охоты, и теперь он один против всех федеральных сил... Впрочем, один — только вначале.

Как видите, корни “РАЯ” намертво вросли в благодатную почву киберпанка. Личные симпатии Виталия Шутова, руководителя проекта, или же требования жанра?

“Куклу” персонажа можно наряжать в целую кучу всевозможных костюмов, жилетов и скафандров; оружие же и вовсе не поддается исчислению. А интерфейс, как можете видеть, оформлен по типу JA/X-Com.



Разборки с врагами будут, мягко говоря, не бескровными. Это здорово — оторванные части тела и лужи крови всегда вызывали энтузиазм у электората.



Замечательный проект “Бестиарий”, к сожалению, так и не достиг критической массы — между разработчиком MiSTland и издателем Electrotech Multimedia возникла конфронтация, и игра тогда оказалась похоронена под осколками разбившегося контракта. Революционный для 1997 года (и особенно для России) движок “Бестиария” недавно отыграл-таки свою роль в небольшом варгеймовом проекте “История войн: Наполеон”, который, несмотря на практически полное отсутствие рекламы, порадовал издателя (“Бука”) неожиданным взлетом графика

Виталий Шутов (ВШ):

Не личные симпатии, а личное видение будущего, которое немыслимо без всех тех атрибутов, что считаются киберпанковскими. Постапокалиптический мир — вряд ли; всеобщая сеть и имплантаты — уже почти реальность.

Игромания (И): Насколько, по-твоему, описанный тобой мир будет соответствовать тому, что ждет нас в ближайшем будущем? И насколько ближайшем?

ВШ: А давайте проанализируем то, что есть сейчас: те же самые даунтауны, субурбии, рабочие районы... Нет разве что вертикального деления города, а так — все это не такая уж и фантастика. Демократия, доведенная до абсурда (речь о Штатах). Дело только в скорости развития технологий. Я думаю, лет эдак через 50-70 мы уже будем стоять на пороге Рая.

Вселенная игры была полностью придумана Виталием, хотя слово "вселенная" слишком велико для нескольких страниц веб-текста, выложенных на сайте Mistgames.Ru.

И: Виталий, а почему не пригласили профессионального сценариста? Не хотелось лишних расходов или просто верите в собственные силы?

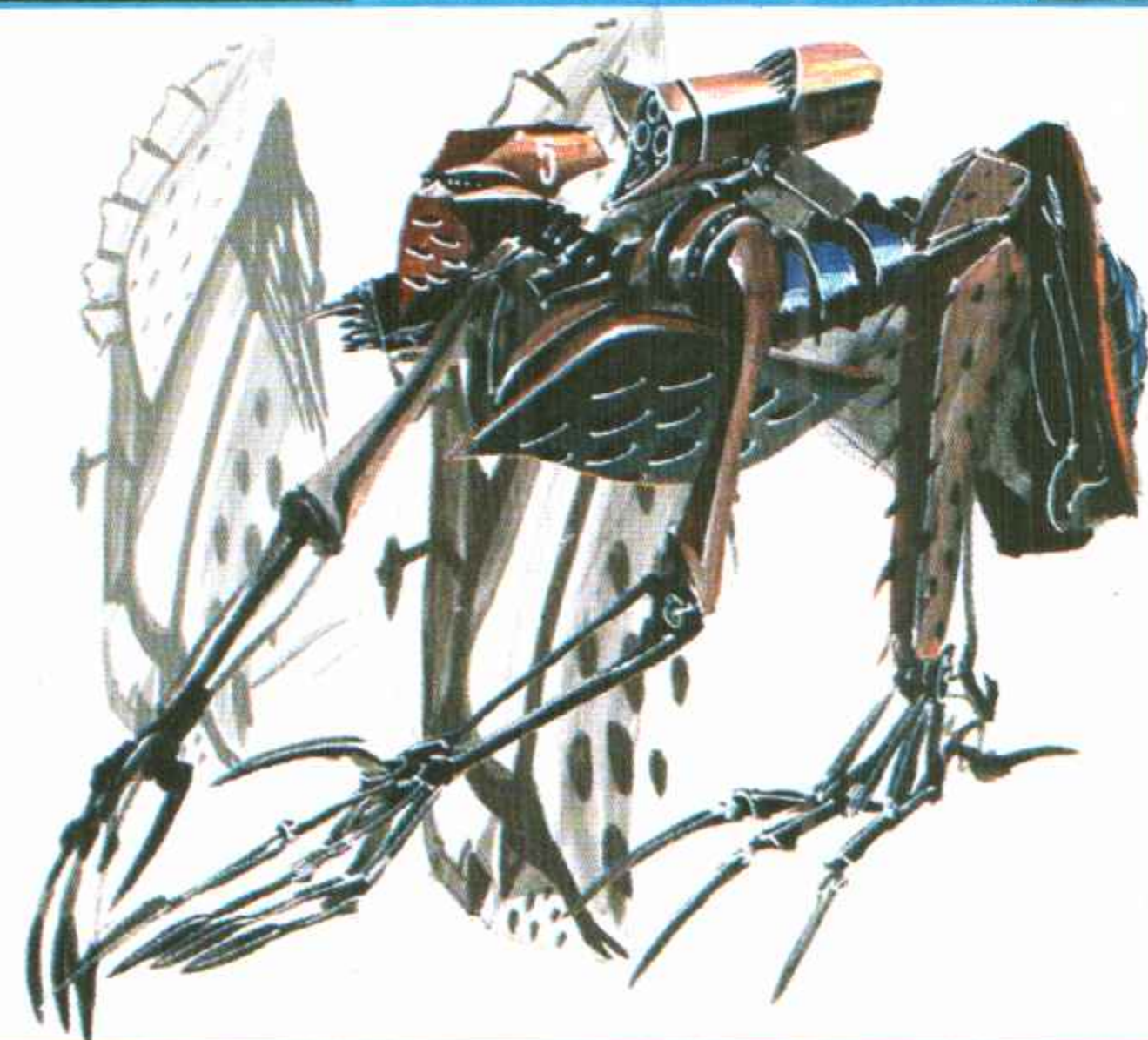
ВШ: Не надо путать сюжет игры со вселенной. В "Бестиарии" была вселенная. В "РАЕ" был лишь сюжет, и лишь сейчас сюжет обрастает вселенной. При этом я придумал только сюжет — то, что касается непосредственно игры. Понятие "вселенной" "РАЯ" не существовало до недавнего времени. Сейчас на сайте выкладываются отрывки, куски текстов, арты и прочее; но это уже пишу не я, а разные самостоятельные авторы. Пока только те, кто имеет отношение к MiSTland, а потом, возможно, и другие. Вселенная "РАЯ" началась с того, что появились люди, которых затянул сюжет, и они стали писать рассказы, додумывать — а что было ДО игры, откуда возникло счастливое общество потребителей, что было ВНЕ игры и т.д. Мы не приглашали сценаристов специально для написания этих вещей — просто было нечего придумывать.

Ведь и сейчас все демократические правительства ставят целью благополучить всех и каждого. Я не придумывал чего-то антиутопического, не пытался создать сценарием какие-то особые условия, я просто постарался сделать проекцию современного общества при текущих тенденциях развития — каким оно получится в будущем? Всякие фантастические элементы вроде восстания шахтеров на Марсе (в игре напрямую не задействованного), дневников обывателей и прочего уже додумывались "в угоду" жанру фантастики, для расширения мира "РАЯ", и писались другими людьми, не мной.

Шесть мушкетеров

Под знамена борьбы с узурпаторами-федералами можно собрать отряд числом до шести человек. Каждый боец является профессионалом в своей области, будь то умение взламывать компьютеры или головы полицейских. Профессия персонажей определяет их стартовыми характеристиками. Скажем, штурмовик изначально обладает силой, заметно превосходящей его интеллект, и проще подковать блоху, чем пытаться сделать из него хакера. Физически неразвитый хакер, в свою очередь, не сможет воспользоваться тре-

Одинокий хакер в канализации... Обратите внимание: разработчики не халтурят с игрой теней.



перу без толку садиться за рычаги управления танка или броневика.

Развитие дополнительных параметров помогает сделать из специалиста — профессионала. Враги ловкого снайпера, быстро меняющего диспозицию, имеют меньше шансов на выживание, а штурмовик со скоростью реакции кобры успеет первым сказать врагу: "Внимание! Сейчас вылетит птичка!" — и тут же запустить ее из всех бортовых стволов. Рост количества мышц и извилин находится в прямой зависимости от количества выполненных квестов и истребленных в процессе их выполнения (а также сверхурочно) федеральных войск и других противников. Когда удастся поставить точку в конце квеста, очки опыта распределяются поровну между всеми исполнителями, а вот за убийство врага 80% бонуса получит тот, чей выстрел оказался для него, врага, смертельным; оставшиеся 20% раскидываются между остальными в качестве утешительного приза.

Конечно, специализация персонажей не будет возведена в абсолют, как в *Commandos*. Ряд простых действий сможет выполнить любой боец. Но чтобы успешно бороться с игрой, лучше бы залучить в отряд каждой твари по паре, то есть собрать максимум спецов и с их помощью бить появляющиеся проблемы сразу в глаз и под дых, а не околачивать вялыми ударами по конечностям.

Впрочем, уникален и неповторим только наш герой, и с его гибелью приходит финита ля комедия. Остальные члены экипажа смертны без явных фатальных последствий, но, поскольку никто не знает, что за напасть ждет нас за следующим углом, к их жизням надо относиться с должным пиететом. Если кого-то из товарищей злая пуля заставила взлететь намного выше ели, в отряде освобождается слот (того же можно достичь простым увольнением коллеги). Быть может, со временем его согласится занять один из встреченных в городе граждан, волей Фортуны оказавшийся как раз человеком с задатками снайпера или штурмовика. Но что за радость в снайпере, весь *killboard* которого состоит из подстреленных по заданию мэрии бродячих собак? Особенно по сравнению с вашим матерым, но, увы, мертвым профессионалом. Так что не стоит пренебрегать осторожностью или, в крайнем случае, командой *load*.

И: А не будет ли героев?

ВШ: Да, игроку будут попадаться очень крутые персонажи, желающие вступить в отряд, и это обосновывается сюжетом. Другое дело, что некоторые дойдут до этих мест во главе зверски прокачанного отряда, а кто-то прибежит одиноким хиленьким хакером. Все зависит от стиля игры...

Ты выберешь сам

Мир игры — это один огромный мегаполис, как бы состоящий из уровней-ярусов, которые вы исследуете один за другим. Жизнь течет вокруг нас, и ее мало занимает факт нашего присутствия в городе. Какой-либо однозначной последовательности действий, которые необходимо выполнить для завершения уровня, не существует. Как,



впрочем, и «завершения уровня». Вы просто бродите по улицам, разговаривая с прохожими. Из их монологов рождаются ваши знания о текущем положении дел в мире. Некоторые из слоняющихся по улицам граждан сами пытаются привлечь ваше внимание словами и жестами и, достигнув своей цели, реализуют свою потребность дать кому-нибудь квест.

Если вы раньше времени покинете уровень на монорельсовой дороге, брошенное за спину «I'll be back» окажется чистейшим враньем, ибо возвращение не предусмотрено. Впрочем, до монорельсовой дороги еще надо дожить... Что непросто: пеший променад по улицам города сопровождается постоянной опасностью наткнуться на полицейский кордон или какую-нибудь ловушку федералов. Здесь начинается самая интересная и, без сомнения, главная часть игры — бой.

На написание симфонии боя композиторы из MiSTland тратят большую часть гейм-дизайнерского времени. Интерес к перестрелкам достигается за счет разнообразия оружия, врагов и, самое главное, тактических ситуаций. Каждый труднопроходимый участок города можно одолеть несколькими способами. Описанная Виталием ситуация иллюстрирует это в полной мере.

ВШ: Когда играющий впервые приходит в Свободную зону (там находится штаб-квартира Синдиката, мощной преступной группировки), он может получить квест от главы охраны, который страдает по одной стриптизерше из квартала Красных Фонарей. Охранник дает нам задание пойти и поговорить с ней... Стриптизерша оказывается весьма резким человеком, не стесняющимся в выражениях, и тут же требует расправы с охраной публичного дома, где она работала ранее. Этого же хочет глава бара, где дамочка подрабатывает сейчас.

Но перед тем как ворваться в бордель и всех там перестрелять, мы говорим с начальником охраны данного заведения, и правда предстает совсем в ином свете. К тому же одна из работниц данного заведения, в свою очередь, жаждет смерти владельца бара, где работает стриптизерша. Вот тут начинается самое интересное: мы можем выбрать — кого же послушать? Допустим, мы решаем, что стриптизерша менее приятна в общении; возвращаемся в бар, хозяин которого по-прежнему ничего не подозревает, и расставляем людей. Одного загоняем за спину охранника, одного ставим за стойку, сами же подходим к хозяину бара и пытаемся поговорить. Тот плюется и орет по поводу невыполненного задания, грозясь нас пристрелить...

Таким образом, у нас теперь есть причина с ним покончить, что мы и делаем. От выстрела в упор его выносит на танцпол, но тут случается непредвиденное: стоявший в тени человек оказывается замаскированным охранником, который немедленно достает «МАГ-31» и, прежде чем успевает сработать реакция хотя бы одного из наших людей, лупит тремя выстрелами по человеку, стоящему за спиной охранника. Тот, получив тяжелые ранения, уже не в состоянии держать дробовик «Бригит» (тот много весит, а при ранении сила человека падает). Ситуация меняется кардинально: замаскированный охранник носит бронежилет, из пистолета его убить практически нереально, а передавать дробовик нет времени (не хватает action points). Поэтому нам ничего не остается, кроме как бросить дробовик на пол и бе-



Возможно, что тактика боя в закрытых помещениях приобретет черты S.W.A.T. 3 или Rainbow Six.

жать из помещения. Нас не спешат преследовать, ибо на улице дежурят охранники публичного дома, квест которого мы выполняем. Они не побоятся нам помочь, и враг об этом знает.

Потратив несколько ходов на лечение, вновь идем на штурм бара. К тому моменту все мирные жители разбежались от греха подальше, поэтому можно применять взрывчатку. Разбив выстрелом из пистолета окно, мы закидываем внутрь гранату. Больше в деревне никто не живет...

Вот такие сложные, мексиканские отношения сопровождают почти каждый серьезный квест в игре. Конечно, об абсолютной свободе речь не идет, но богатство альтернатив приятно греет душу.

Кстати, свист пуль можно услышать не только в случае столкновения с федеральными силами. Некоторые прохожие могут серьезно обидеться, если вы, скажем, этак по-дружески попытаетесь в них пальнуть, и откроют ответный огонь. И кто знает, какие силы стоят за спиной шуток ради продырявленного горожанина? Впрочем, иногда просто необходимо взбадривать NPC парой выстрелов

в живот — после такой операции информативность сообщаемых ими сведений может резко повыситься.

Вся королевская рать

То, из чего мы будем дырять, жечь, взрывать и распылять на атомы агентов AI, укладывается в огромный список, разбитый на три пункта: огнестрельное, тяжелое и специальное оружие. С первым все ясно — пистолеты, пулеметы, лазеры, бластеры; тяжелое стреляет гранатами, ракетами и минами; а вот специальное стоит отдельного комментария.

ВШ: Специальное оружие — оно... очень специально. Опустим вооружение для тяжелого боевого скафандра — оно такое же, как и обычное, просто требуется, чтобы на персонаже был скафандр. В общем же случае специальным оружием называется то, которое не попадает под стандарты. Скажем, *Henrik Specialist*. Небольшой рюкзачок надеваем на спину персонажа, в руке помещаем пульт. Персонаж при стрельбе нагибается так, чтобы рюкзак оказался параллельным полу, нажимает кнопку — и из рюкзака во все стороны бьет шоковая волна. Недостаток — поражает как врагов, так и своих.

И: А откуда вообще добываются пушки?

ВШ: Подбираются с трупов врагов, вручаются за выполнение квестов, да и просто покупаются в магазине. Еще можно найти ключ от оружейной полицейского участка, а там...

И: В кого будем стрелять? Кто из противников наиболее интересен и опасен?

ВШ: Это всегда силы правопорядка, плюс можно нажать врагов в лице Синдиката и различных охранных структур. Для меня самыми интересными противниками являются армейские снайперы и спец агенты правительства — с ними приходится долго воевать, выкуривая их из убежищ. Кому-то нравятся охранные дроиды, а некоторые возмущаются при виде тяжелых полицейских штурмовиков. По общему признанию, наиболее интересны столкновения с антигероями. Это враги с собственными именами, типа начальника полиции или бывшего байкера, работающего на службу безопасности. Они отличаются не только характеристиками, но и внешним видом, причем заметно. В некоторых случаях это не отдельные враги, а целые спецподразделения. Так, в первом эпизоде играющий столкнется с полицейским спецназом, в состав которого входят несколько антигероев. У каждого такого подразделения своя, особенная тактика ведения боя, обусловленная его составом.

От себя могу добавить, что "особенная тактика" обусловлена не только составом подразделения, но и решениями AI. Последний манипулирует несколькими моделями поведения, сложной системой оценки угрозы и даже системой взаимопомощи между врагами!

ВШ: Враг не будет выбегать на участок, где только что застрелили его товарища, и вообще не будет вылезать из укрытия, если товарищ по рации передал, что врагов перед ним очень много.

Здесь остается выдать лишь комментарий типа "посмотрим, как это будет реализовано на практике" из стандартного набора дежурных комментариев, и на том обсуждение AI, априори обычно бесполезное, завершить.

Живые клетки города

Движок игры располагает широкими возможностями по моделированию реальной физики. Каждый элемент интерьера представлен, условно говоря, как... противник, у которого из заданного набора характеристик осталась только одна — прочность. Любой подверженный разрушению объект описан системой условий, при соблюдении которых ему полагается разлететься роем полигонных осколков. При мне Виталий нажатием пары клавиш



довел небольшой домик до стадии развалин; в финальной версии игры манипуляции с консолью будут заменены на выстрелы и взрывы.

Что касается внешнего вида "РАЯ", то... Ну как могут выглядеть улицы и здания мегаполиса в киберпанковом будущем? Вот так они и выглядят. Рубленые линии, мигание неоновых реклам, игры цветного света с текстурами стен, лазерные ограды, бликующая зелень прозрачных водоемов... Вид улиц пробуждает давние воспоминания о *Syndicate* и совсем свежие — о *Sanity*; над интерьерами зданий витает слово "*Crusader*"; где-то поблизости примостились и *Ubik*, и *Incubation*. Хотя, конечно, если брать эпизод на орбитальной станции... Впрочем, смотрите на скрины, сами все поймете.

Завершающий, музыкальный штрих к общей картине игры добавлен внешней командой; я слышал все сочиненные на заказ треки — они атмосферны и, что немаловажно, привязаны к окружению. Каждый из нескольких (количество держится в секрете) эпизодов игры обладает фирменным набором из четырех композиций, ведущих переключку нот в диапазоне от спокойного эмбиента до жесткого хауса. Ваш экземпляр "*Мании*", надеюсь, оборудован компакт? Немедленно поместите его в CD-привод и слушайте, слушайте...



Летом, по всей вероятности, стартует бета-тест, а релиз вписан в осенние планы "Буки". Разговор Виталий заключил афористическим: "Когда готово — тогда готово. Мы не экономим на качестве". Это прекрасно, Виталий.

До встречи в Раю, уважаемые читатели. ■

Рассказывать, что такое Black and White, занятие совершенно неблагоприятное. Да и не особенно нужное — неужели вы в нее до сих пор не играли? Если нет — срочно бросайте все дела, бегите за диском, садитесь за компьютер и восполняйте пробел в игровом знании. Если играли, то достоинства детища Lionhead знаете не хуже моего. Лучше поговорим о недостатках игрушки, вернее, о наиболее вопиющем из них — малом числе уровней. Есть риск, детально изучив имеющиеся карты, навсегда потерять интерес к этой замечательной стратегии. Не все же в одной и той же деревушке ошиваться... А как же "самопальные" уровни, которыми наверняка заполнено пол-Интернета, спросите вы? А никак — редактор уровней разработчиками не предусмотрен. Но не все так плохо: карты вполне возможно создавать и без помощи всяких редакторов (кроме текстовых), работая со скриптами исходных уровней. Надо лишь знать, где и что копать; об этом мы и поговорим. Можно и вовсе забить на творчество, подлейшим образом переделав карты под свои читерские нужды: добавить пару дополнительных деревень (своих или вражеских — на ваше усмотрение), раскидать по просторам мега-тонны полезных вещичек и вытворять прочие непотребности. Возможностей море, как ими воспользоваться — личное дело каждого.

Что? Где? Чем?

Каждый уровень игры состоит из двух основных файлов — *.lnd и *.txt. В первом прописывается ландшафт карты, во втором — сведения обо всех присутствующих объектах. Структура *.lnd-файлов покамест является большой загадкой, с ними нам ничего не светит (ждем работ энтузиастов, которые обещали *.lnd-редактор изваять). Зато *.txt являются собой самые обыкновенные текстовые файлы. Искать их следует в подкаталоге \Scripts, что лежит внутри папки с игрушкой; править можно в любом приличном текстовом редакторе. Ключевое слово — "приличном", для "Блокнота" эти скрипты слишком длинны. Что приличного есть на этом свете? Я рекомендую AEditor, хотя можно не морочить себе голову и взять специальный Cheap Black & White Script Editor, созданный как раз для работы с ресурсами Black and White (смотрите на нашем компактe). Открывайте любой приглянувшийся *.txt (например, land1.txt) и либо пытайтесь усовершенствовать его добавлением своих параметров и редактированием старых, либо стирайте все строки и начинайте с нуля.

Каждая строка *.txt-файла — это отдельная команда, которая может относиться к одной из четырех групп. Первые предназначены для строительства деревень и наполнения их обитателями, вторые позволяют добавлять на карту различные объекты, третьи служат для работы с флорой/фауной, а четвертые несут служебную информацию для движка. Создать



ВСКРЫТИЕ
**BLACK
WHITE**

**БЕЛО -
ЧЕРНОМУ**

уровень с нуля, не имея никакого опыта, сложновато (команд придется писать...), поэтому сначала попытайтесь отредактировать один из имеющихся «текстовиков». Для удобства я приведу справку по наиболее важным и интересным командам — читайте, пробуйте и наслаждайтесь. Команды обозначаются по такому принципу: Команда (параметр1, "параметр2", параметр3). Вместо слова параметр1 (2, 3...) вам надо будет поставить какое-либо числовое или текстовое значение (название деревни, число ее жителей и т.п.), какое именно — я объясню; вместо "параметр1" — то же значение, но взятое в "двойные кавычки".

Деревушки, строения и их обитатели

CREATE_TOWN (номер поселения, "x,y", "владелец", номер цивилизации, "название цивилизации") — прежде чем работать градостроителем, необходимо создать деревню на карте, для чего и используется данная команда. Первый параметр служит для определения названия поселения (любое число), второй отмечает координаты на карте, третий определяет владельца ("PLAYER_ONE", "PLAYER_TWO" и т.п.), а от четвертого и пятого зависит, какая цивилизация будет в деревне проживать. Вот вам пара примеров: африканцы (номер — 1, название — "AFRIKAN"), американцы (4, "INDIAN"), египтяне (5, "EGYPTIAN") и японцы (3, "JAPANESE"). Пользуясь последними параметрами, можно легко сменить национальную принадлежность своих подчиненных. Пара ударов по клавиатуре, и никакой возни с паспортами. Есть вариант попробовать сменить владельца одного из уже готовых поселений — хотите поменяться с врагом местами?

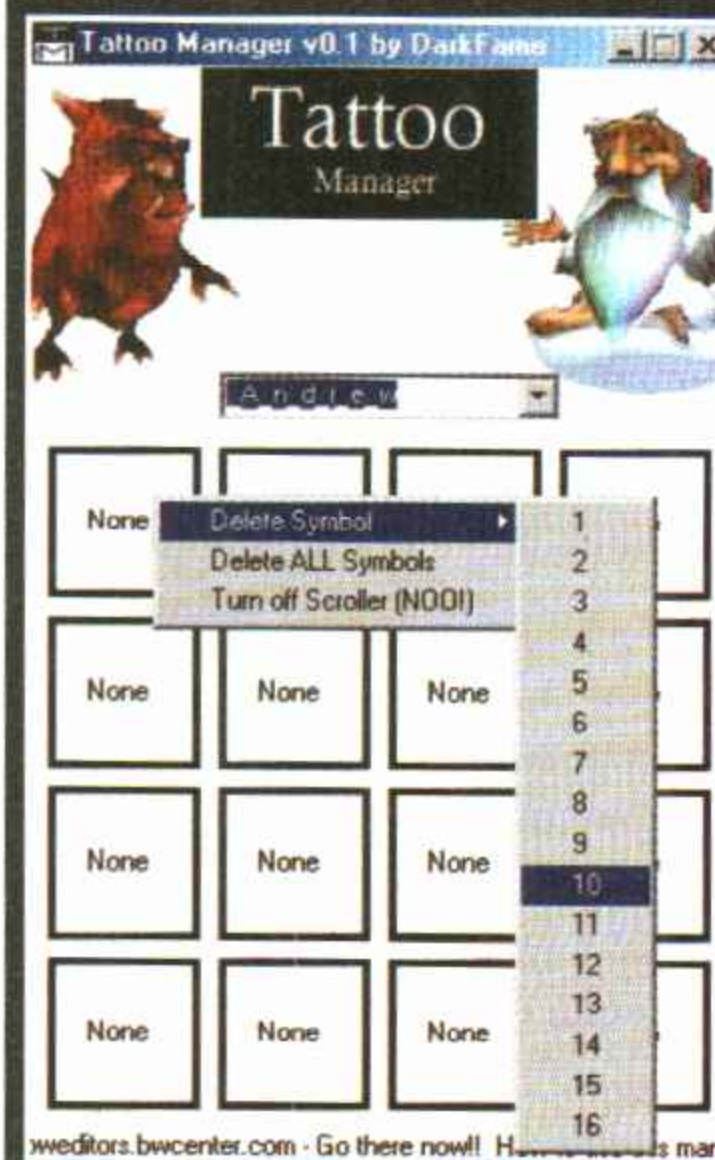
от **ЧЕРНО-
БЕЛОГО** к

AtOM

atom@igromania.ru



Черно-белые наклейки



Как вы уже, наверное, знаете (не знаете — знайте), в игру встроена возможность украшать своих питомцев наклейками собственного

изготовления. Согласитесь, что на горилле с дьявольским характером неплохо смотрится что-нибудь вроде черепа, а на доброй корове — листики там, цветочки... Только возни с ними много, точнее — было много до появления Tattoo Manager'a. Хватайте его с нашего компактa и действуйте: что за существа без наколок — никакой индивидуальности! Смотрите только не переборщите — даже самое доброе существо, покрытое рисунками, напоминает выходца из колонии строгого режима (зато для "черных" — то, что надо!).

(фонарь). С координатами вопросов не возникает, интенсивность определяет, сколько пространства будет освещать источник (например, 7).

Флора и фауна

CREATE_FOREST (номер леса, "x,y") — создать лесной массив с произвольным номером в точке с заданными координатами. Предназначение номера точно такое же, как и в случае с поселением: впоследствии вы сможете обращаться к заботливо высаженному лесу из других команд, пользуясь этим числом.

CREATE_NEW_TREE (номер леса, "x,y", тип дерева, плодovitость, поворот, размер, максимальный размер) — посадить дерево заданного типа (3 — новогодняя елка, 8 — пальма, 15 — куст, 22 — обгоревшее дерево) в произвольном месте (принадлежать оно будет к лесу номер X). Числа выше 22 использовать не рекомендуется — дерево вырастает, но зато потом выбрасывает игру в "Форточки" при приближении к нему. Плодovitость определяет возможное число потомков, поставите -1 — получите бесплодное дерево. Что есть поворот, см. выше; с размерами тоже сложностей быть не должно (первый — размер при "рождении", второй — максимум того, каким вырастет побег). С помощью умелой расстановки деревьев можно добиться многих прикольных эффектов — как вам веселые новогодние елочки в выжженной солнцем пустыне, например? А обгоревшие деревья очень круто размещать рядом с храмом "черных" — там они смотрятся как влитые.

CREATE_FLOCK (номер стада, "x1,y1", "x2,y2", размер группы, миграции, номер поселения) — создать стадо животных (полная аналогия с лесом и деревьями). Первая координата отмечает место появления стада на карте, вторая — их родину (куда они тут же устремятся). От размера группы зависит расстояние между отдельными особями в стаде (чем больше, тем "разреженнее" выглядят группы братьев наших меньших); от склонности к миграции зависит, как далеко стадо может отбежать от своего "дома". Последний параметр довольно странен: каким местом стадо связано с поселением — непонятно, но привязать его к нему придется.

CREATE_NEW_ANIMAL ("x,y", тип животного, номер стада, 0, возраст) — "родить" животное интересующего типа (0 — лев, 3 — леопард, 10 — свинья, 16 — летучая мышь) в нужном месте и в нужном стаде. Ноль таковым пусть и остается, а возраст придумайте сами. Свиней полезно подбрасывать соперникам (особенно в мультиплеере) — как намек на их внутреннюю сущность, а маленьких родственников Бэтмена желательно поселять неподалеку от жилищ "черных".

Служебная информация

CREATE_CREATURE_FROM_FILE ("владелец", тип создания, настроение создания, "x,y") — создать существо (1 — корова, 5 — лев, 10 — полярный медведь, 13 — огр, 16 — горилла; 17 и выше — гиганты), принадлежащее одному из игроков. Настроение соответствует названиям файлов, лежащих в папке \Scripts\CreatureMind (LethysCreature, например). **Будьте внимательны!** Если вы сделаете себе еще одного питомца, ваш старый сотрется. Хм-м... а если сделать такой "подарочек" (да еще и в виде гигантской "хрюши") противнику?

SET_LAND_NUMBER (номер уровня) — определяет порядок следования уровней в кампании. Если вам лень играть, а посмотреть новые локации хочется, манипулируйте этими числами, и все у вас будет.

LOAD_LANDSCAPE ("путь к ландшафту") — прочитать ландшафт из файла (помните, что я говорил про *.lnd-файлы?). Обязательно попробуйте свою карту на разных ландшафтах — какой подойдет лучше, еще вопрос.

SET_GLOBAL_LAND_BALANCE (параметр, значения) — позволяет манипулировать кучей разнообразных параметров. Вот вам примеры: 0 — рождаемость, 2 — сила заклинаний, 4 — скорость передвижения поселенцев, 7 — скорость прироста лояльности подчиненных. Позволяет достигать многих забавных эффектов: поселенцев, размножающихся со скоростью кроликов, супермощную магию (для обеих сторон!), повышенную скорость протекания игры и еще кучу всего.

SET_NIGHTTIME (время в секундах, %ночи, %заката/рассвета) — задать время дня. С первым параметром разберется и ребенок, а вот второй и третий представляют для нас повышенный интерес. Второй — это процент времени, занимаемый темной половиной дня, а третий — рассветом/закатом. Все, что осталось, уходит на день. Что тут сказать? "Черным" жизненно необходима ночь, "белым" — день, а мечущимся между этими состояниями идеально подойдет "серый" рассвет (закат).

START_GAME_MESSAGE ("произвольный текст", номер уровня) — вывести на экран сообщение. Сюда можно писать что угодно, комментируя происходящее. Помните, как можно "обнулить" вражеское создание? Так еще и ехидный комментарий добавьте: бить — так в цель.

TOGGLE_COMPUTER_PLAYER (номер игрока, On/Off) — включить/выключить компьютерного игрока. Можно хоть всех поотключать и спокойно наслаждаться здешними красотами... Чего они мешают?

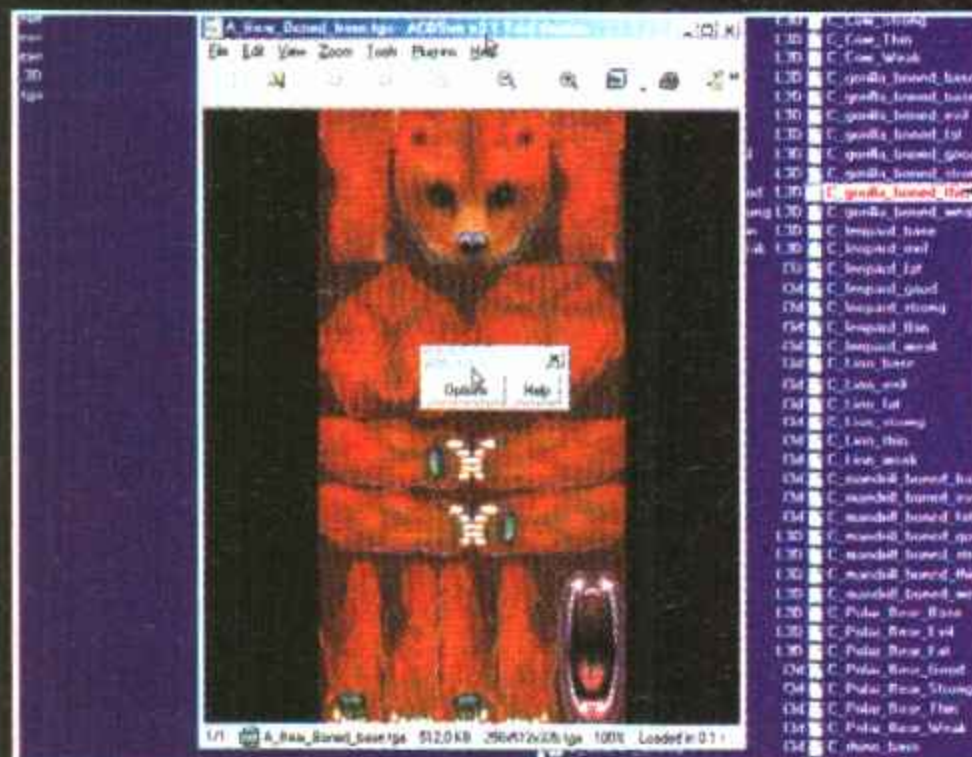
К моему глубочайшему сожалению, наш журнал ограничен в объеме, поэтому описание всех команд я привести не могу. Попытки

применить на данную статью заклинания уменьшения (CREATE_SPELL (b&w.doc, CREATURE_SPELL_SMALL)) ни к чему хорошему не привели, попытки уничтожить соседние разделы шустрой стайкой файерболов (CREATE_SPELL (*.doc, FIRE_PU2)) запнулись о магический щит, предусмотрительно выставленный кем-то неподалеку (CREATE_SPELL (*.doc, SHIELD)). Мне остается только телепортироваться в безопасное место (AtOM, TELEPORT), пожелав вам удачи (CREATE_SPELL (читатели, CREATURE_SPELL_STRONG)).

Если среди перечисленного не нашлось нужных вам функций, не расстраивайтесь — почему бы не попробовать найти их самостоятельно? Открывайте готовые *.txt от разработчиков, смотрите, как этого достигли они, вносите необходимые изменения и экспериментируйте, экспериментируйте, экспериментируйте... ■



Черно-белая графика



Хватайте нужную текстуру мышкой и тяните ее в окошко — остальное произойдет автоматически.

Вам еще не надоели стандартные "шкурки" имеющихся в игре созданий? А не хотите ли вы поработать над игровыми текстурами (или утянуть их на свои дизайнерские нужды — в ту же "Кваку" подключить)? Берите с нашего компактa программу The Quick and Dirty Black and White Texture I/O Utility и правьте, смотрите, наслаждайтесь...

ФЛАНКЕР 2.5

Боевой симулятор СУ-27, СУ-33 и МиГ-29К

1C®
ФИРМА "1С"

Eagle Dynamics

FLYING LEGENDS™



- ✈ Су 27, Су-33, а теперь еще и МИГ-29К - многоцелевой всепогодный корабельный истребитель - бомбардировщик
- ✈ Дозаправка в воздухе - достойная проверка Ваших летных навыков
- ✈ Морские сражения между кораблями и эскадрами с использованием всех видов вооружения
- ✈ Аварийная посадка на дорогу или даже "на брюхо"
- ✈ Большое количество красочных спецэффектов (взрывы, самолетные и ракетные шлейфы)
- ✈ Новый интерфейс для многопользовательской версии
- ✈ Переработанное и дополненное руководство пользователя

ПЕРВЫМ ДЕЛОМ САМОЛЕТЫ!

В ПРОДАЖЕ С МАРТА 2001

ТОРЖЕСТВО НАСИЛИЯ

АТОМ

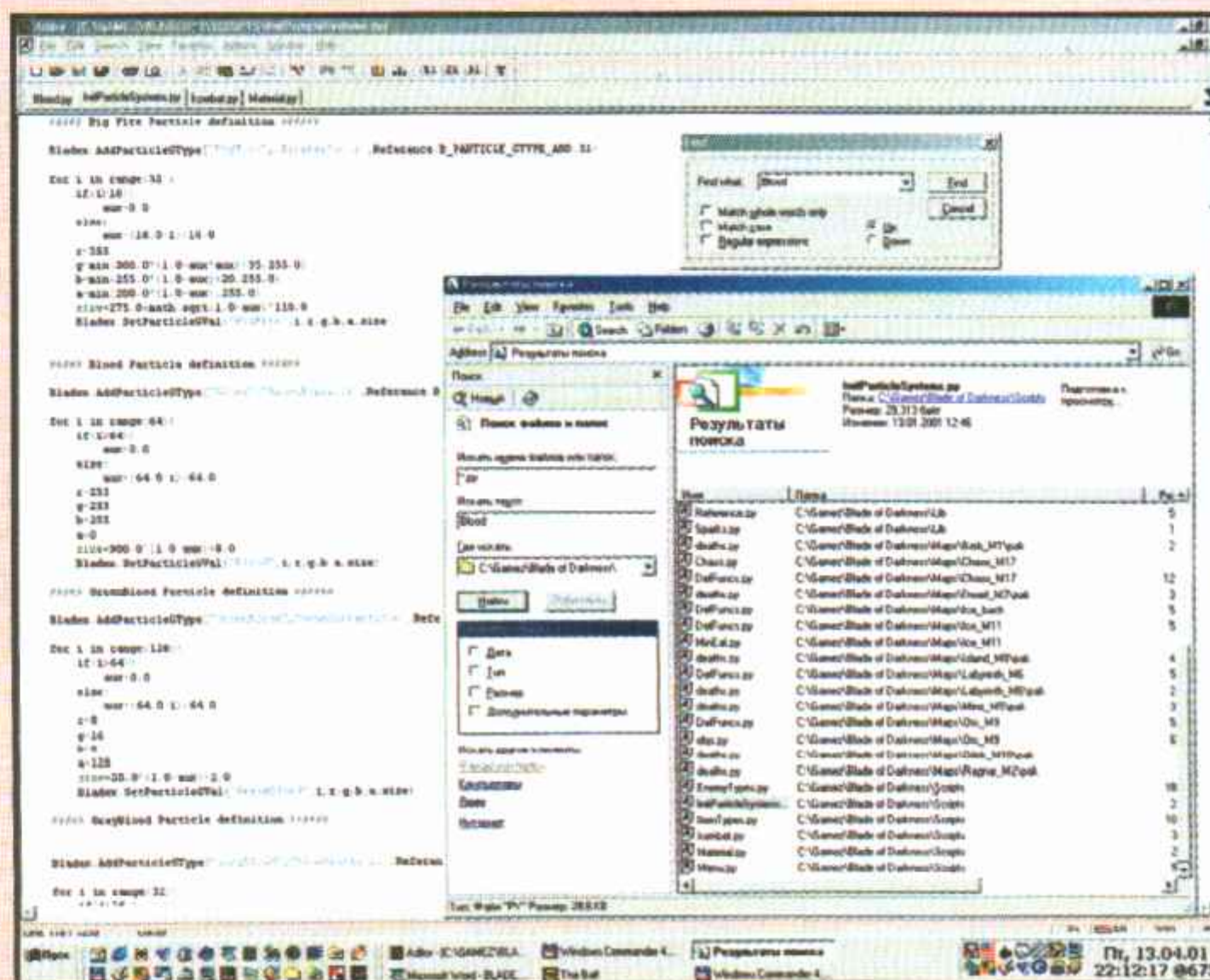
atom@igromania.ru

ТРЕПАНАЦИЯ SEVERANCE:
BLADE
OF DARKNESSИ в тело гоблина
вгрызется Notepad...

Выйдя из последней локации, в которой когда-то обитал жалкий намек на мощного босса (мир его праху), вытерев окровавленный чудо-меч и сняв тяжелые доспехи, я задумался. Что делать? Blade of Darkness окончательно и бесповоротно пройден. Верный меч больше не свистит в воздухе, шинкуя жирных орков; обильный урожай отсеченных конечностей и отрубленных голов давно собран. Могущественные руны привычным грузом оттопыривают карман, а жалкие попытки монстриков нападать на безмерно раскачанного варвара вызывают лишь усталую усмешку. Как быть дальше, когда любимая игрушка успела наскучить, а бросать ее не хочется? Ждать второй части или хотя бы маленького адда-она невыносимо долго. Надеяться на умелых фанатов не слишком хочется (кто знает, чего они там наворотят?), так что единственным выходом остается собственноручное вмешательство в ход дела. Отложите любимый топор в сторону и вооружитесь хоть самым завалящим Notepad'ом, готовясь к трудному делу модифицирования исходников игрушки.

Если вы заглядывали в каталог игры, одержимые жадой острых ощущений, то очень аппетитно выгля-

щие файлы *.ру и *.рус наверняка привлекли ваше внимание. Беглый взгляд, брошенный на это богатство, показывает, что в файлах зафиксирована абсолютно каждая деталька игры, от грандиозной физической системы до запаса здоровья распоследнего гоблина. Есть только одна преграда на пути воинствующего модельера (от слова "мод") и/или подлого читера — огромный объем информации (ворошить десятки мегабайт текстовых файлов — это вам не здоровье в МТС замораживать). И отсутствие внятных комментариев. Испаноязычные разглагольствования на свободные темы — "Esta bien? Revisar!" — и скудные пометки о том, кто этот текст кодировал, не в счет. Зато возможностей море. Кое в чем я вам помогу: смотрите, что удалось извлечь на свет мне, делайте выводы и в дальнейшем придерживайтесь такой же логики.



Словесная самооборона



Позвольте, это вы о ком?

В связи с тотальным стиранием границ между приставками и PC (или бог знает с чем еще) разработчики взяли моду внедрять в игры ограничения на спасительные "сейвы". То запретят сохраняться в произвольном месте, то общее число записей на уровень сократят, то еще чего выкинут. На сей раз испанцами был применен менее радикальный, но чертовски неприятный способ борьбы с вредной (?) привычкой записывать игру после каждого боя. Если вы сохраняетесь слишком часто, то ваш рейтинг упадет с уважительных "Awesome/Heroic" до унижительного "Lame". Увидит кто такую характеристику — засмеет (попробуйте объяснить, что это просто у разработчиков приколы такие), но и избегать спасительной кнопочки "Save Game" не хочется. Игрушка-то отнюдь не из легких! Простейшее решение забить на глупую надпись и продолжать "сейвиться" нам не подходит — неужели вы способны смириться с оскорблениями, пусть и в игре? В общем, ломимся в игровую директорию, выбиваем дверь в папку \Lib, хватаем за жабры подозреваемый файл Savegame.py и разыскиваем мерзкое слово "Lame".

```
SaveCounter.append("Lame")
```

#

Utils to save/load games.

#

Теперь меняем "Lame" на что-нибудь поприличнее ("Super Hero!") и наслаждаемся... А еще с этих пор можно злобно издеваться над друзьями-геймерами, в Blade of Darkness поигрывающими, при каждом удобном случае тыкая пальцами в зловещую фразу-диагноз на их мониторах и деланно заходясь в приступе гомерического хохота. Мы-то теперь супергерои, а они кто?

Кровавый
пир для глаз

Одна из лучших деталей Blade of Darkness — это кровь. Почти настоящая красная субстанция, хлещущая из ран супостатов, заливавшая пол и стены, безмерно радовала мои глаза еще во времена первого знакомства с игрушкой. Кровь — это Blade, Blade — это кровь; только... маловато будет, вам не кажется? Добавить бы чуть больше этой замечательной жидкости, так,

чтобы монитор буквально заливало изнутри, а убитый орк орошал своими соками полуровня. Сказано — сделано: для чего предназначен файл **blood.py**, по-вашему? Открываем упомянутый скрипт (тащить из подкаталога **\Lib**) в текстовом редакторе и пристально смотрим на его структуру. Ничего толком не понятно, но интуиция подсказывает, что мы где-то близко. В этом файле прописываются некоторые свойства крови типа цвета (ищите строки **p.Color** и **p.Deepcolor**), времени, через которое она подсохнет (**p.DeathTime** — ставить что повыше) и т.п. Уже горячо, но не совсем то, что мы искали.



Попробуем по-другому: запустим процедуру поиска файлов, содержащих заветное слово **"Blood"** в игровой директории. Резуль-

Разработчики шутят

```
def EnciendeAntorcha torch_name :
    torch=Bladex.GetEntity torch_name
    torchspot=AuxFuncs.GetSpot torch
    torchfire=AuxFuncs.GetFire torch
    torchobj=torch.Data.torchobjdata
    if torchobj.LightStatus==ON:
        print "Ya esta encendida..."
        return
    intensity_var=torchobj.LightIntensity/20
    .0
    fire_var=(10.0-torchobj.FireIntensity)/2
    0.0
```

На удивление исчерпывающее замечание, даром что на испанском.

Исследование *.py файлов на факт наличия любопытных деталей выявил интересную картину — часть строк, начинающихся с **"print..."**, закомментирована символом **"#"** (то есть движком они не обрабатываются). Если вы хоть краем уха слышали о программировании, то поймете, что если значок **"#"** убрать, на экране что-то будет печататься (что, где, зачем и когда, я, к своему стыду, так и не понял — ну не понимаю я их «птичий» язык). Какие-то комментарии (шутки? отладочные сообщения движка?), надо полагать. Товарищи, знающие испанский, не расшифруете?

татов достаточно много, но большая часть из них отсеивается сразу. Все, что лежит в папках **\Maps** и **\Data**, нас не интересует (нам-то нужны глобальные функции, ни к каким картам/предметам не привязанные; пакать руки о всякую мелочевку покамест не будем). Из всего остального очень подозрительно выглядит некий **\Scripts\InitParticleSystems.py** (система частиц — это как раз то, что доктор прописал), прямо-таки просящийся под лезвие **"Блокнота"**. Открываем, изучаем и натываемся на вот такой кусок:

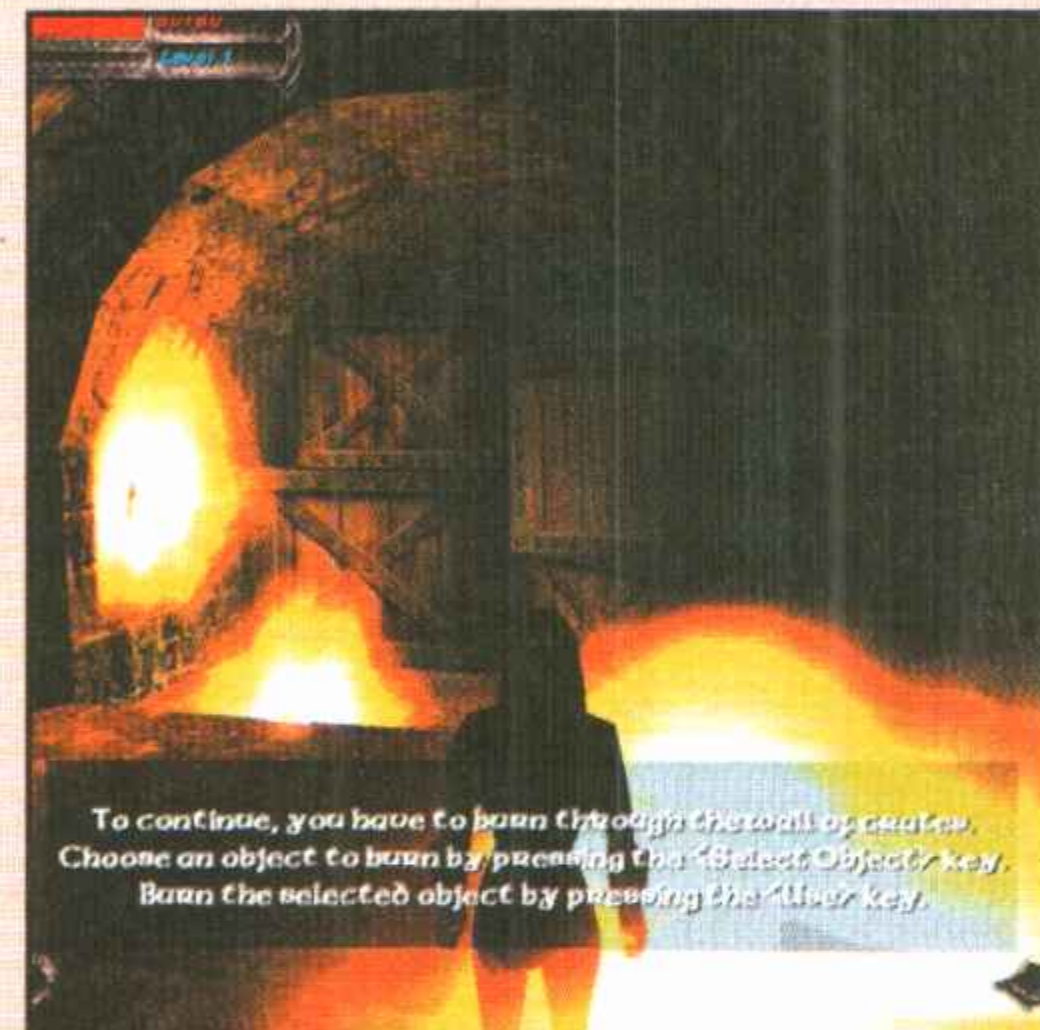
```
##### Blood Particle definition
#####
Bladex.AddParticleGType("Blood",BloodParticle,Reference.B_PARTICLE_GTYPE_MUL,64)
for i in range(64):
    if(i>64):
        aux=0.0
    else:
        aux=(64.0-i)/64.0
        r=255
        g=255
        b=255
        a=0
        size=20.0*(1.0-aux)+2.0
    Bladex.SetParticleGVal("Blood",i,r,g,b,a,size)
```

Первая часть выражения почти не существенна, кусок про **r, g, b** и **a** (цветовые составляющие, если что) опустим, а вот предпоследнюю строчку стоит подчеркнуть красным фломастером, ибо это она — кровушка. Размеры кровяных частиц стоит задать до недоступных разуму значений, изменив скромные **size=20.0*(1.0-aux)+2.0** на что-нибудь вроде **size=999.9*(9.9-aux)+9.9**. Результат не заставит себя ожидать — кровавая субстанция отныне польется рекой, заставляя нас усиленно напрягать зрение в моменты жарких схваток (бойцы просто исчезают в кровавом тумане). Кровищу можно черпать ведрами и выкачивать насосами, каждый удар сопровождается мощным фонтаном красноватой жидкости — это ли не мечта маньяка?



"Солдат Удачи" по сравнению с ЭТИМ — обучающее приложение для детей младшего школьного возраста.

Эх, хорошо, что нас не читают американо-европейские сенаторы, иначе игру моментально бы запретили, журнал сожгли, а вашего покорного слугу утащили в помещение без окон и дверей, с мягкими стенами, удобными рубашками и добрыми санитарями. Столько крови вы действительно больше нигде не увидите, даже в "супер-кровавых" мутаторах/модах для прочих представителей жанра... а что выйдет, если добавить в формулу еще пару-тройку девяток? Абсолютно аналогичным образом можно подкрутить свойства зеленой/серой крови (паучки, големы и прочая пакость), дыма/тумана, воды или огня. Представьте: поджигаем факел, а он полыхает на пол-экрана, воспламеняя все объекты в окружности; кидаем что-нибудь тяжеленькое в каменного урода — и получаем километр пыли. Напускаем такого тумана, что в нем буквально застревает меч. Где копать — я вам уже сказал. Придумать можно многое, было бы желание.



Хоть 01 звони...

Реалистичность vs. привычка

Работая над игрой, разработчики внесли целую кучу мелких и не очень изменений в привычный нам игровой процесс (сравните игру хотя бы с **Rune**, и вы поймете, о чем я). Лично мне эти изменения пришлись по вкусу, но большинство геймеров, на **"Контер-Страйках"** воспитанных, с таким поворотом событий совершенно не согласны. Если играть по **их** правилам вам невыносимо сложно или же не хочется по идеологическим причинам, то не спешите бросать игрушку в дальний угол комнаты, набитый не понравившимися дисками. Почему бы не поиграть по **своим** правилам?

Как стать Робин Гудом

Несмотря на то, что игра являет собой практически симулятор боя с использованием холодного оружия, луки/арбалеты здесь тоже имеют место быть (это фактиче-

ски квестовые предметы, которые и выбросить-то не получится). Загвоздка лишь в том, что процесс превращения врагов в новогодние елочки, истыканные колющими иголками, как и прицельное стрелометание по кнопкам, осложняется реализацией процесса. Руки предательски дрожат (меньше надо грибных настоек потреблять), спасительного прицела нет — возникает желание засунуть одного из разработчиков внутрь игрушки и попробовать сбить яблочко с его головы. Но это всего лишь фантазии, суровая реальность такова, что алгоритм полета стрелы можно подправить, углубившись в недра файла `\Lib\Actions.py`. Ищите в нем такие строки:

```
me.Data.AimPressed = 1
me.Accuracy =
CharStats.GetCharAccuracy(me.Kind, me.Level)
me.AimOffTarget= TWOPI
```

Как видите, точность стрельбы (`me.Accuracy`) рассчитывается в зависимости от класса персонажа и уровня его раскочки, в результате чего и возникают неприятные ситуации — не все же Робин Гуды. Можно заменить эту строку на `me.Accuracy = 1.0`, и стабильная точность будет обеспечена. Реалистичность отдыхает, зато играть существенно легче.

Для гладиаторов и людоедов

Править исходники *Blade of Darkness* — одно удовольствие, поэтому не одним нам такая идея пришла в голову. Покопавшись в Интернете, можно выявить несколько сайтов с модами для этой гениальной игры, как сингл-, так и мультиплеерными. Особо рекомендую www.superbreeze.com/cgi-bin/ci?sect=BladeFiles&by=cats, www.blade-universe.com/download.shtml и <http://n.ethz.ch/student/adammo/Severance/>. Там есть даже такие вещи, как моды "Гладиатор" (серия сражений один на один с разнообразными противниками; файтинг, проще говоря) и "Людоед" (для восстановления здоровья вам придется поедать мясо поверженных оппонентов, предварительно хорошо прожарив его факелом). А вот до суперкровавого мода, что удивительно, додуматься никто так и не смог — так почему бы вам не извлекать его самостоятельно (в статье есть все необходимые рекомендации), впоследствии подбросив на один из этих сайтов? Хотите, чтобы о вас узнал мир?

P.S. Упомянутые моды ищите на нашем компактe.

Уставшая энергия

Размахивая тяжелым мечом, прыгая с палкой и раскалывая орочью голову увесистым молотком, персонажи начальных уровней чрезвычайно быстро выдыхаются. "Дыхалки" у ребят слабые совсем, экстракты лечебных трав покуривают, не иначе. А пока мы уста-



ло на ветру качаемся, вражины так и норовят по выступающим частям тела чем потяжелее заехать. Никакой культуры общения у мерзавцев не намечается. Это дело тоже можно поправить, выискав файл `\Lib\Basic_funcs.py` и проследовав в раздел "Energy Functions".

```
if pj.Energy<=0.0 and pj.AnmPos>0.8:
    pj.Gof=0
    pj.Gob=0
    pj.Tl=0
    pj.Tr=0
    pj.InterruptCombat()
    pj.RaiseEvent("Interrupt")
```

Комментируем все строки, начинающиеся с "pj.", выставляя перед ними значки "#", и вписываем новую — "pj.Energy=1.0". В результате получится вот так:

```
if pj.Energy<=0.0 and pj.AnmPos>0.8:
    # pj.Gof=0
    # pj.Gob=0
    # pj.Tl=0
    # pj.Tr=0
    # pj.InterruptCombat()
    # pj.RaiseEvent("Interrupt")
    pj.Energy=1.0
```

Отныне уставать мы не будем, сохраняя способность к движению после любой атаки.

Если копать, то глубже

Энергия и стрелы — это лишь поверхность, первое, что пришло мне в голову изменить из оригинальных черт игры. Народ жалуется и на отсутствие стрейфов, и на не соответствующий их представлениям баланс оружия. И еще на добрый десяток раздражающих факторов. А кому-нибудь обязательно захочется еще и врагов пере-

делывать, и физику подкрутить, и графику/озвучку на свет извлечь, и над текстами сообщений всласть поиздеваться... Приводить распечатку исходников с подробными комментариями и указаниями, как быть, что править и куда "девятки" вбивать, я не буду. Зачем заниматься растратой дефицитного журнального места и лишать вас удовольствия дойти до всего своим собственным умищем? Благо дорожку, по которой следует идти в направлении «светлого будущего», мы наметили предельно ясно. Просто перечислим наиболее интересные файлы, а уж разобраться с ними вы вполне сможете и самостоятельно. Итак, оглашаем весь список, вернее, всю его «интересную» часть.

`\Data\Icons`, `Data\Net` и `Data\Tb` доверху набиты *.bmp-шками с игровой графикой, годной на оформление рабочих столов или веб-страниц и прочих дизайнерских радостей. Вступительный видеоролик обитает в папке `\Data\Video\EnglishUS`.

`\Data\Objlds\English.py` и `\Data\Texts\EnglishUS` — места локализации описаний оружия/предметов и всех остальных текстовиков соответственно. Легко и непринужденно редактируются любыми подручными средствами, позволяя перекармливать сюжет на свой лад.

`\Maps` — скрипты, относящиеся к картам. Если хорошенько пошарить по оным, можно извлечь кое-что интересное.

`\Sounds` — озвучка в mp3 (в подкаталоге `\EnglishUS` — английская, остальное на испанском). Вставляется в звуковую схему Windows, заставляя компьютер злобно рычать при ошибках и яростно орать от боли при попытках что-нибудь удалить. Заодно послушаете, как между собой общаются товарищи испанцы.

`\Stats\CharData.py` — прелюбопытнейший файл, задающий параметры развития всех-всех встречающихся в игре существ с ростом уровней. Состоит из ряда таблиц (будете редактировать — поаккуратнее обращайтесь со столбцами!), влияющих на такие показатели, как здоровье, энергия, атака, защита, скорость набора очков опыта, сопротивляемость к различным формам атак/видам врагов и точность (таблички идут именно в такой последовательности). Применений этому масса, от банального увеличения своего драгоценного здоровья (усиления/ослабления характеристик врагов — кому как нравится) до тонкой возни с балансом. Можно сделать, чтобы с ростом уровня заметно возрастала энергия, а здоровье — чуть-чуть. Поменять местами строки

[illegible]

На этом разрешите закончить. Голова уже от этих скриптов пухнет, продолжать ковыряться в их недрах не осталось сил. Если количество имеющихся примеров вас не удовлетворило, а руки так и чешутся воплотить в игру идею, витающую в гениальной голове, творите на здоровье, вам для этого все инструменты предоставлены. И не забудьте прочитать материал о редакторе уровней в рубрике **“МатрицаПлюс”**. Если совместить возможность создания карт с возможностью «копаться» в исходных кодах, можно таких вещей натворить... Моды, тотальные конверсии — почему бы не сделать средневековый **Counter-Strike**, например? Ну, или хотя бы простенький death-match-мод... ■

В самом начале статьи я упоминал два типа скриптовых файлов — *.py и *.рус. Если с первыми во всех их проявлениях мы уже разобрались чуть выше, то вторые представляют собой те же скрипты, но откомпилированные. При каждом старте *новой игры* (обратите внимание: никак не при загрузке сохранения!) все *.py-файлы движком анализируются и в готовые к употреблению *.рус превращаются. На практике это выливается в то, что для оценки модификаций в действии вам придется выбрать пункт **"New Game"** (I). Иначе — не удивляйтесь, почему ничего не работает.

ТЕЛ: 978-5644 • ТЕЛ./ФАКС: 978-2676

НОВОСТИ

Quake III Arena

www.planetquake.com/eoc

Помните ли вы замечательную карту в Quake 2 CTF под названием Stronghold? Если вы ее помните, но из-за вынужденного перехода на КуТри не мо-



жете играть на ней достаточно часто, то вашему вниманию предлагается самая настоящая Stronghold для Quake 3: Arena CTF! Скачивайте и ностальгируйте на здоровье.

www.planetquake.com/tvl

Ребята с Q3 Lvl продолжают кормить нас отборными картами. В этот раз представили небольшой тарраск, в который



вошла замечательная карта Ancient Greek Arena, выглядящая как старинный акрополис. Скачать обязательно!

www.planetquake.com/stalingradmod

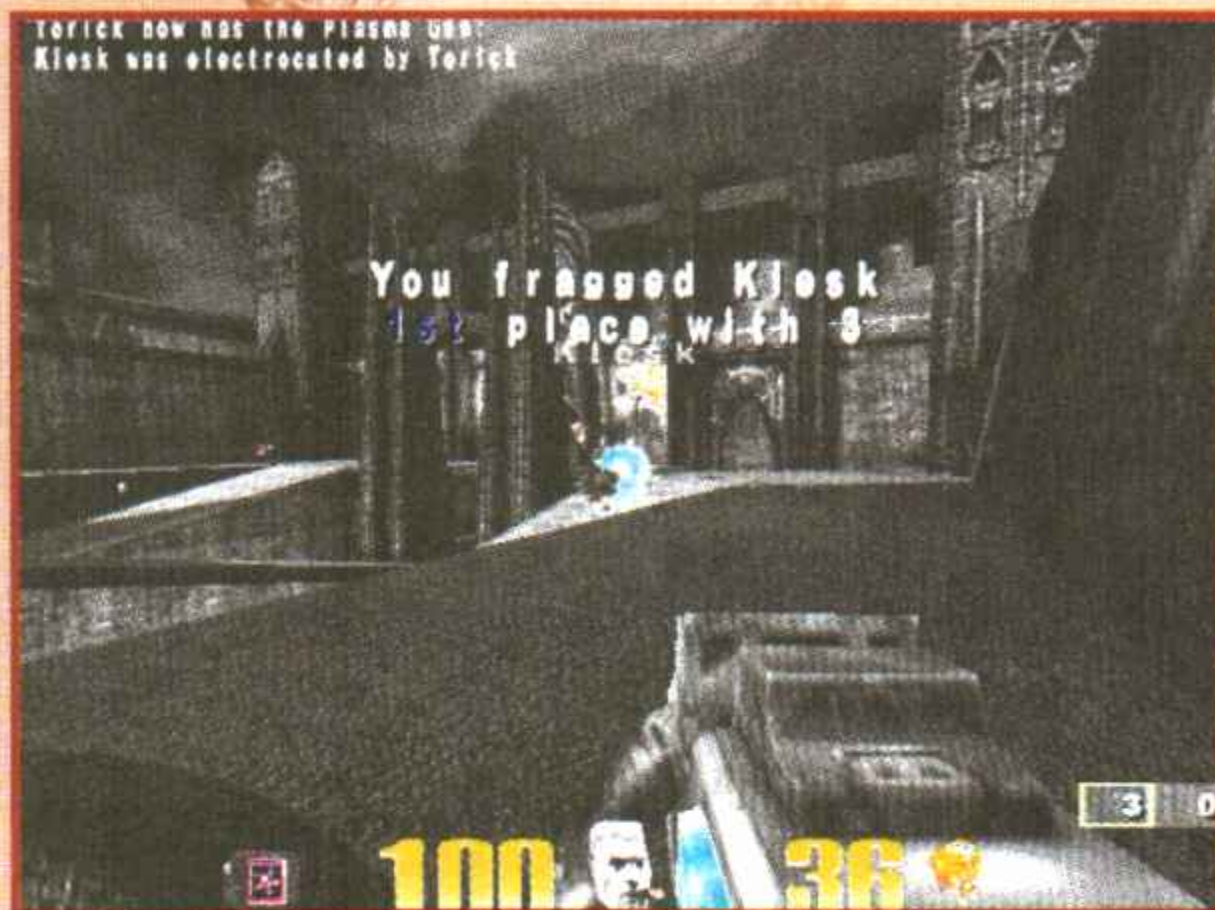
Из мира интересного: начались работы над модификацией, посвященной осаде Сталинграда, — Stalingrad. Напомню:



летом 1942 фашистские войска атаковали приволжский город Сталинград. Уличные бои продолжались несколько месяцев. Погиб примерно один миллион солдат.

QUAKE III

Weapons of Fury

www.planetquake.com/wof

В Weapons of Fury вы, образно говоря, идете по виткам спирали. Стартуете с рейлганом. Убив противника, получаете другое оружие — ракетницу. Разметав по пейзажу внутренности врага ракетами, крепко вцепляетесь в шотган. И так далее, вплоть до BFG. После BFG следует автомат, а затем снова "рельса".

Так где же, понимаешь, зарыта корова? А вот: за каждое убийство дают один фраз. Но если вы пройдете всю цепочку и устрани-те противника из автомата, получите сразу 100 фразов! Правда, если вас хоть раз убьют — извольте начинать заново, с рейлганом. Идея, в общем, бесхитростная, а патроны не кончаются. Представляете — сто залпов из BFG подряд! Жаль, что потенциальные фразы не выдерживают и пары попаданий.

Игра вызывает нездоровый азарт. Собственная смерть, особенно где-нибудь на стадии автомата, немедленно приводит к озверению! В общем, отличный мод. Хотя долго вы в нем не выдержите — вредно пить валерьянку такими дозами.

Рейтинг: ① ② ③ ④ ⑤



Freeze Tag

www.planetquake.com/freeze

Как это часто бывает в наше время промышленной конверсии, мод Freeze Tag пришел в гости к Q3 прямиком от папаши Unreal Tournament. Мод, как можно догадаться из

названия, напрямую связан с охлаждением разогряченного противника до нуля градусов по тов. Кельвину — заморозка здесь заменяет традиционное разджибзовывание. Превращенный в ледяную статую, враг стоит и не двигается. Он вовсе не умер, просто, так сказать, ушел на обеденный перерыв. Далее есть два варианта: либо его размораживает напарник по команде (для этого надо три секунды постоять возле свежзамороженного ледовика), тогда он респавнится самым обычным образом, либо вы и ваши товарищи замораживаете всех остальных

противников. Как только вражеская команда в полном составе оказывается в состоянии замученного немцами генерала Карбышева, все ее члены разджибзовываются, а вам приписывают победное очко.

Боты, кстати, неплохо играют и умеют размораживать своих товарищей, что дает большой плюс.

Весьма забавный и увлекательный мод — особенного для тех, кто не знаком с его аналогом на платформе UT. Но играть, очевидно, нужно не менее чем вшестером.

Рейтинг: ① ② ③ ④ ⑤

UNREAL TOURNAMENT

Operation Stingray,
Operation Stingray
Map Packwww.planetunreal.com/stingray/

Как создать приличный, добротный мод, без претензии на суперхитовость, но способный при этом скрасить вечерок-другой?

Берем проверенный временем режим игры — например, всем известный Capture The Flag, — внедряем туда "реальные" средства убийства ака Infiltration, добавляем парутройку свежих идей и сдобриваем смесь картами и моделями, строго удовлетворяющими тематике "реализма". Ребята, называющие себя "The Agency", при создании мода Operation Stingray жестко руководствовались этим рецептом.

Имеется набор оружия, претендующего на реалистичность. Можно просто носиться по уровню со скоростью пьяного локомотива, разно-



ботчиков OS имеет шансы пере-
расти в серьезную модификацию
вроде WW3 или Infiltration. При его
отсутствии OS останется качест-
венной, но очень средненькой мо-
дификацией, основанной на став-
ших стандартными принципах.

**P.S. Не вздумайте садиться за OS,
не скачав первый Map Pack, ибо OS
Skirmish так же интересен, как mp3 на
16 kbps, Интернет на 2400 и UT на
Pentium-100.**

Рейтинг "Мани":

Без Map Pack > 1 2 3 4 5

С Map Pack > 1 2 3 4 5

ся на клочки все, что попало под горячую
мышь. Скучно, да и приедаются минут через
двадцать напряженной беготни. Для челове-
ка, игравшего в Infiltration, — еще раньше.
Выход один: скачиваем пачку уровней, пред-
ставленных на сайте разработчиков, и вклю-
чаем режим *Capture The Computer*. Вот
здесь-то и начинается вышеупомянутый CTF.
Флаги были подвергнуты тотальному ап-
грейду, на их место пришли ультранаворо-
ченные ноутбуки на базе процессоров Intel
Pentium V, с предустановленной
Windows'98. Эта чудесная ОС работает
крайне нестабильно и нерв-
но, особенно если компью-
тер хватают грязными рука-
ми и тащат не поймешь куда.
В отместку за небрежное об-
ращение она подрывает до-
рогий компьютер вместе
с неудачливым носителем.
Следовательно, этот горе-
ноутбук тащить надо ОЧЕНЬ
быстро, попутно отстрелива-
ясь от злобных вражин.
При этом приходится сле-
дить, дабы эти самые вражи-
ны не свистнули аналогичный
ноутбук с нашей базы. Учи-
тывая то, что стреляют здесь
не из плазмаганов или риди-
меров, а из настоящих боевых "стволов", иг-
ровой процесс способен увлечь приближен-
ных к реализму игроков.

Разработчики озабочены судьбой своего
детища: на их странице постепенно появля-
ются обновления, патчи и карты. В моде при-
сутствуют деньги (например, за каждый УТя-
нутый ноутбук дают 1.000.000 бумажек
с приятным зеленоватым оттенком), но отсут-
ствует возможность их потратить. Судя по
всему, это одна из лазеек, оставленных раз-
работчиками для последующего обогащения
игрового процесса.

Резюме: добротный скроенный и крепко
сшитый мод. При должном внимании разра-

W.O.R.M. — Weapon/Object Replacement Mutator

www.planetunreal.com/wod

Господа! Играющая братия! Не хотелось
ли вам когда-нибудь создать свой оружейный
мод? Не бывало ли при игре в U4E мысли "эх,
сюда бы еще калаш да двустволочку из
Q3!"? Что ж, возможно, что ваша мечта сбуд-
ется, причем для этого не придется прово-
дить лето за штудированием учебников по
UnrealScript. Парни с *Weapon of Destruction*
уже обо всем позаботились, произведя на
свет мутатор W.O.R.M.



Итак, запускаем UT, в меню "MOD" вы-
бираем W.O.R.M., а дальше в действие
вступает ваша фантазия. Все установлен-
ные моды выворачиваются WORM'ом на-
изнанку и внимательно обыскиваются на
предмет оружия. Найденные стволы кон-
фискуются в пользу государства. Словом,
можно внедрить в одну игру пушки из U4T,
Infiltration и, скажем, *Tremor*. Кроме заме-
ны пушек предусмотрена замена предме-
тов. Замените все аптечки на *Megahealth*,
и вы поймете, о чем я. А ностальгически на-
строенная часть общественности может
просто заменить все пушки и предметы на
их аналоги из *Unreal*.

Мод представляет собой набор
карт и оружия, специфичных для того
времени и места. Также будут присут-
ствовать машины, которыми можно уп-
равлять, и классы игроков. Кажется,
Вторая мировая и Великая Отечествен-
ная войны интересуют западных гейме-
ров все больше и больше...

==

www.q3center.com/cq3

Начались работы над очередной то-
тальной конверсией на движке Q3.
На этот раз разработчики заставили пе-
ревернуться в гробу мистера Говарда
П. Лавкрафта, создателя известнейшей
"ужастиковой" вселенной *Cthulhu*. Со-



здатели не без повода полагают, что дви-
жок КуТри позволит им внести в свою кон-
версию максимум спецэффектов, создаю-
щих атмосферу, присущую ориги-
нальной *Cthulhu*.

==

www.planetquake.com/stroggwar
www.planetquake.com/artofwar

Обновились моды *Strogg War* и *Art of War*.
Изменения в первом касаются унич-
тожения глюков со скриптами. Второй же
обновился до версии 1.5, где подтянули
геймплей, немножко изменили графику
для денег и заклинаний, вставили автома-
тический баланс команд, включили функ-
цию голосования, улучшили поддержку
простого дефматча.

==

www.captured.com/weaponsfactory/q
[uake3](http://www.captured.com/weaponsfactory/q)

Вышла очередная (2.9) версия римей-
ка весьма классного мода — *Weapons
Factory* (для Q2) — под названием
Weapons Factory Arena. Интересное со-
четание CTF и DM, наличие классов иг-
роков и явно непростые карты — на это
стоит посмотреть. Опять же, классика...

Unreal Tournament

www.planetunreal.com/silentworks/
Radek 'Silencer' Milcz на досуге скле-

пал парочку мутаторов, один из кото-
рых — *Kill 2 Heal* — заслуживает при-
стального внимания. Суть этого "довес-
ка" непростая: за убийство противника
мы получаем не только честный фраз,
но и некоторую порцию здоровья.
В связи с тем, что во время игры это са-
мое здоровье самопроизвольно стре-
мится к нулю, геймплей оказывается
значительно более стратегичным и на-
пряженным.



www.planetunreal.com/osx/changer/

На странице клана OSX появилась достаточно интересная модификация — **OSX Background Changer**, предназначенная для смены обоев в **Unreal Tournament Desktop**. На сайте помимо мода представлено несколько неплохих обоев. В комплект поставки входит гайд по изготовлению собственных "воллпаперов".



www.planetunreal.com/insomnic/

Что только ни делали с движками наших любимых 3D Action'ов! Гонки на движке **Quake**, шахматы на движке **Quake II**... Следующий мод больше похож на тотальный изврат, чем на серьезную модификацию: на рельсы **UT** был перенесен старичок **PACMAN**! Со злобными ботами вместо безобидных монстриков в оригинале. "Старикам" и извращенцам — по ссылке шагом марш!



www.planetunreal.com/multictf/

Специально для любителей мода **MultiTeam CTF** (см. "Игромания", №2-3) на официальном сайте появилась карта **CTFM-WaterGardens**. Карта отличается большими размерами и отсутствием снайперки. Плохо это или хорошо — каждый решит для себя сам, воспользовавшись ссылкой.

Counter-Strike

23 апреля был запущен портал **CyberFight.Ru**, полностью посвященный киберспорту в России и за рубежом во всех его проявлениях: освещаются чемпионаты по **Quake III Arena**, **Unreal Tournament**, **Counter-Strike**, **StarCraft**; самые известные игроки и личности киберспорта пишут новости, а также ведут свои колонки; для скачивания доступно большое количество демов и файлов. У портала есть своя профессиональная команда **Team c58**, своеобразная "dream team" российских игроков, у которой, как многим кажется, большие перспективы на международной арене. Портал и его команда принимают активное участие во всех акциях, связанных с киберспортом.



www.planethalflife.com/csbots/botpack.shtml

Вышел **BotPack** за номером 9. Включено 14 наиболее известных ботов и ряд waupoint'ов. Тем, кто купил журнал с компактом, даже не придется пользоваться ссылками и качать эти 6 Мб.



http://cs.xsreality.com/download.php?demo_id=122
www.shackes.com/screens.x/speak1/Speakeasy_CPL_1/2/thumbs/spec.jpg

Выложена первая демка весом 5 Мб (записана на любимом **de_dust**),

В целом, если у вас большая коллекция оружейных модов, можно провести немало приятных вечеров, всячески их комбинируя. Если же ваш **UT** чист от постороннего программного кода, можно вспомнить детство, когда солнце было желтее, небо голубее, а мы играли в **Unreal Botmatch**. В любом случае **WORM** в хозяйстве лишним не будет!

Рейтинг "Манин" 1 2 3 4 5

Russian Bonus Pack

<http://gribanoff.narod.ru>

Ура! Свершилось! Дерзкий проект **Russian Bonus Pack** закончен и выложен на всеобщее обозрение. Его разработчики, обычные русские парни, в очередной раз доказали, что может собственных Платонов...

Распаковываем, укладываем на выдавший виды операционный стол. Пак прячет в себе 10 карт, 2 мутатора и несколько скинов видных политических деятелей ("Do you want to challenge Putin?"). Карты представляют собой шокирующее зрелище — в хорошем смысле слова. Здесь все: от древних замков и гниющих подвалов до горящей Останкинской телебашни и подводной базы пришельцев. Сделаны арены очень профессионально, выглядят на все пять баллов. Оригинальные дизайнерские находки, грамотная подборка текстур, неплохая сбалансированность. Единственный недостаток некоторых карт — излишняя перегруженность деталями и, как следствие, необходимость достаточно мощного компьютера для комфортной игры.

Мутаторы, входящие в пак, весьма оригинальны. Один добавляет в игру рикошет (для

Enforcer'a и **Minigun'a**) и делает пули видимыми — потрясающее зрелище! Второй — исконно царская забава — **Redeemer Arena**. Почему разработчики из **Epic** изначально не включили его в игру — остается загадкой.

Скины сильно не впечатлили: им можно было бы уделить и побольше внимания. Но это мелочи; а так — мы имеем очень качественную разработку от отечественных производителей (между прочим, замеченную на **PlanetUnreal**). Будем ждать от ребят новых проектов.

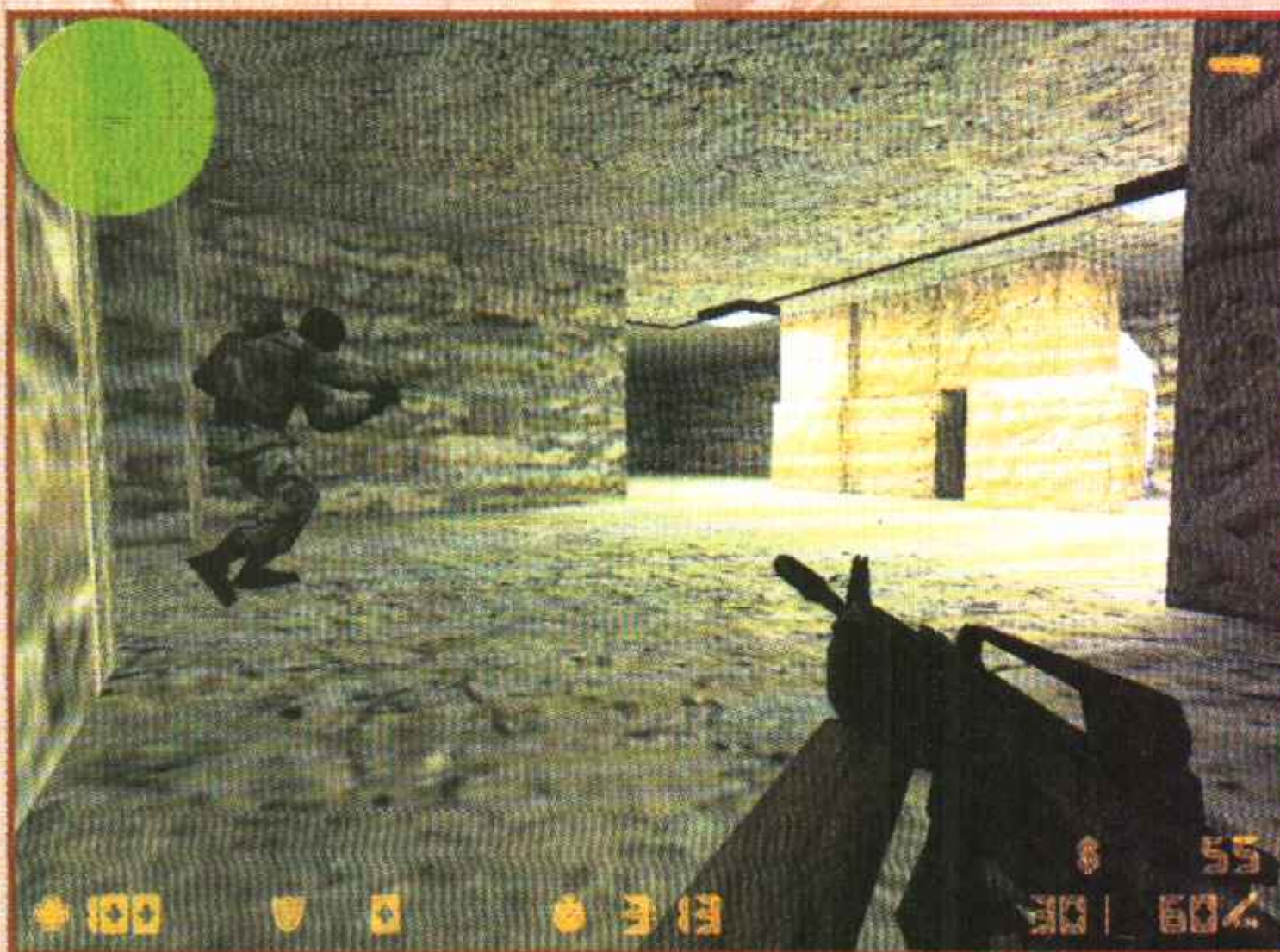
Рейтинг "Манин" 1 2 3 4 5

COUNTER-STRIKE

Карта de_Aztec

Трикс для ментов

1. Начинаящего игрока можно посадить кемперить здесь (рис. 1). Скорее всего, вы заметите **T** раньше, чем он вас! А если ваш напарник встанет так (рис. 1-1)



и после нескольких очередей в сторону **T** отступит за угол, то враг, вероятнее всего, даже не подумает проверить угол, в котором вы сидите. И будет чертовски не прав.

2. Попасть на этот ящик (рис. 2) можно, запрыгнув на плечи соратника. Ваше присутствие здесь будет полной неожиданностью для **T**, а эффект неожиданности, как известно, полезен в бою. Но тут надо уметь ориентироваться по звукам. **T** может зайти к вам с двух сторон. И если у вас проблемы со слухом,



то Т, тапающий к вам на базу, преспокойно нашьпигует свинцом вашу пятую точку.

3. Очень удачное местечко (рис. 3).

При нечастом использовании этой нычки успех гарантирован. Для Т, идущих так, как показано на рисунке, станет большой проблемой проверить данное место на наличие врагов, ибо для этого придется подставлять спину под огонь ваших напарников. Отсюда же вы сможете контролировать лестницу, но надо быть начеку. Если Т пойдет по ней спиной вперед, то увидит вас даже раньше, чем вы его.

4. Тоже неплохая огневая позиция (рис. 4). Если там присесть, развернувшись спиной к приоткрытой двери, то спина движущегося к вашей базе врага окажется как на ладони, а своя будет неплохо прикрыта. Но будьте осторожны. Можете нарваться на закоренелого квакера, первый раз севшего за C-S. Такие индивиды во все двери обычно залета-



ют на всем скаку, да еще и со стрейфом, а иногда даже спиной вперед. Так что будьте бдительны!

5. Вот вам, стражи порядка, еще одна позиция в стиле "покажи-ка мне, что там у тебя в рюкзаке" (рис. 5). С этого тепленького местечка как на ладони просматриваются и отстреливаются Т, сломя голову рвущиеся к бомбплейсу и предвкушающие скорую победу. Чтобы это тепленькое местечко не превратилось в крематорий,

постарайтесь убедить своих коллег прикрыть вашу драгоценную спину, так как сточные воды под вами могут просто кишеть дикими Т.

6. А теперь представляю вашему вниманию трикс-мышеловку (рис. 6, 6-1). Трикс очень своеобразный, рассчитан на истинных любителей остренького — так как процесс превращения охотника в загнанного в угол зверька занимает считанные мгновения. Дело в том, что попасть сюда можно с помощью приятеля, а вот выбраться уже нельзя. Если не успели метким выстрелом снять бегущего мимо Т, вам остается только уповать на его милосердие. "Ах, как жаль, что кончились гранаты", — подумает Т и преспокойно побежит дальше по своим делам.

7. Если вам не удалось остановить стремительное наступление противника на этот бомбплейс приведенными выше способами, то вот он — ваш послед-

демонстрирующая некоторые возможности технологии Multicast. По указанной ссылке можно посмотреть фотографию (сделана на проходящем сейчас C-S CPL). Иллюстрировать ею новость мы не стали, так как особенности полиграфии и плохое качество фотографии не позволили бы ее толком рассмотреть.

Технология Multicast от Valve предназначена для более полного отображения игровых чемпионатов. Работая в режиме зрителя, она позволяет очень точно следить за игроками и предоставляет широкие возможности по настройке и управлению. На данный момент с помощью технологии Multicast к серверу (ее поддерживающему) может одновременно подключиться неограниченное количество зрителей. Также возможно посмотреть на карту сверху — все игроки будут обозначены иконками. Во время игры информация кэшируется на сервере. Как сообщили разработчики, эта технология будет включена в следующий релиз HL/C-S.

⇨⇨⇨

http://cs.xsreality.com/?action=demos&demo_id=114

На сайте CS-XSReality был устроен конкурс на лучшего прыгуна. Победил Astrochimp, прыгнув с ангара на мост на карте cs_assault. Демку этого подвига можно скачать по указанной ссылке либо взять с нашего компактa.

⇨⇨⇨

1. www.elitegamer.fsnet.co.uk/teambot/installteambot.exe
2. www.digitalrice.com/boc/BoCV104b.zip
3. [ftp://ftp.23ddownloads.com/90380/telefraggd/be/joebot/CJoeBot_1-2-1.zip](http://ftp.23ddownloads.com/90380/telefraggd/be/joebot/CJoeBot_1-2-1.zip)

Вышел ряд "новых" ботов, в программный код которых внесены улучшения и дополнения. Оглашаем весь список.

1. TEAMbot Alpha 5

— Боты не слышат выстрелов из оружия с глушителем, если не находятся рядом со стрелявшим;

— Улучшенная система навигации: боты могут нормально использовать лестницы, плавать и проникать в окна на cs_italy;

— Хорошо сражаются и запоминают места, где находится враг;

— Могут вести преследование;

— Покупают и используют большинство видов оружия и гранат;

— Могут ставить и обезвреживать бомбу и спасать заложников;

— Используют радиокоманды;

— Переключаются на нож в случае, если закончатся патроны.

2. BoC-Bot 1.4b

— Могут использовать лестницы;

— Используют специальные waypoints для прыжков и приседаний;

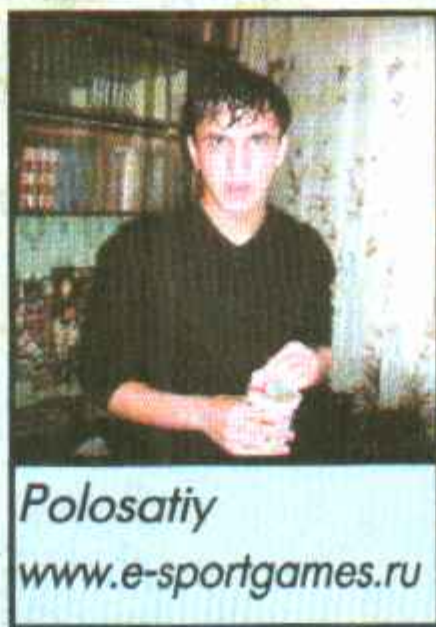
— Выступая в роли VIP'а, используют особое поведение;

- Используют HE-гранаты;
- Улучшена система покупки оружия.
- 3. JoeBot 1.2.1**
 - Новая система навигации, основанная на backtracking'e;
 - Боты иногда стреляют туда, где, предположительно, находится враг;
 - Расширена поддержка параметров командной строки;
 - Появилась команда **autopath**, которая включает автоматическое добавление пути в waypoint;
 - Команда **endround**, после введения которой все боты умирают;
 - Команда **botinfo**, которая отображает информацию о ботах;
 - Команда **waypoint test**, дающая подсказки при создании собственного waypoint'a;
 - Команда **waypoint makepaths** сохраняет созданные waypoint'ы;
 - Боты лучше ставят и обезвреживают бомбы;
 - Исправлен ряд багов.

КЛУБНЫЕ НОВОСТИ

Polosatiy

www.e-sportgames.ru
Doctor
rod@igromania.ru



Polosatiy
www.e-sportgames.ru

Корпорация **Samsung**, похоже, планирует составить некую конкуренцию не кому-нибудь, а самой **CPL**. Хотя эта фраза неточно отражает суть дела — просто Samsung является генеральным спонсором Первых Всемирных Киберигр, которые пройдут в декабре этого года в **Корее**. Призовой фонд чемпионата составляет 300000 долларов, а бороться за эту сумму будут команды из 38 стран, в число коих включена и **Россия**. В начале осени пройдут отборочные игры, где команды и игроки будут выступать в номинациях **Q3 дуэль**, **Q3 teamplay**, **Counter-Strike**, **StarCraft** и — предположительно — **Unreal Tournament** (дуэль). Суперфинал игр в Москве, по-видимому, также не обойдется без довольно упитанного призового фонда, не говоря уже о возможности прокатиться в Корею за счет организаторов.



На прошедшем чемпионате **SPEAK-EASY.net Энджел Муньез** (президент **CPL**) сделал новое заявление — официальной игрой летнего турнира **CPL** будет... **Quake World!** Также стало известно, что турнир будет носить праздничный характер, так как в июне **CPL** исполняется четыре года. Этим турниром президент лиги хочет напомнить всем о тех временах, когда призовые

ний рубеж (рис. 7). Ну, а если и так не вышло, то, наверное, стоит попробовать другие игры.

8. А теперь пришло время искоренить в зародыше последнюю надежду Т на победу. После долгого и утомительного пути по водным просторам Т встретят настоящую засаду. Вы и ваш напарник, занявшие позиции, показанные на рис. 8 и 8-1, не оставите Т ни единого шанса. Оперативный работник (т.е. вы), занявший позицию 8-1, практически не заметен для следующего водным путем Т. Устранить его можно только метким выстрелом из снайперки. Если это чудо все-таки произошло, то у товарища, тихо сидящего на позиции 8, будет возможность отомстить за вас.

Трикс для Терроров

1. Бег по раскаленным углям. Пока происходит традиционная перестрелка через подвесной мост, вы, пробравшись по воде, занимаете эту позицию (рис. 9). Если ваши напарники относятся к числу людей, успевающих во время игры немного подумать, то, увидев вас под мостом, они пойдут помогать коллегам на других фронтах. СТ, почуяв добычу, ломанется за отступившими. И тогда подвесной мост превратится для него в могилу. При удачном стечении обстоятельств — даже в братскую.

2. В том случае, если начинающий Т облажался под мостом и пропустил СТ, то сидящим тут (рис. 10, 11) грех будет ошибиться. Как только мент ступит с моста на бетон, он окажется под перекрестным огнем.

3. Настоящая горячая точка (рис. 12). Острые ощущения гарантированы. Внимательно следите за воротами и проходом на мост. Если напарник занял позицию



с рис. 10, то это будет вам дополнительной поддержкой в случае, если СТ перешли мост. Также остерегайтесь флэшей, которые СТ любят кидать из-за ворот.

4. Высоко сижу, далеко гляжу (рис. 13). Сюда можно залезть даже без напарника и оперативно снимать выскакивающих СТ. С теми недругами, которые прошли по мосту, проблем нет, они сами подставляют свои затылки. А вот с воротами несколько сложнее. Остерегайтесь снайперов, сидящих далеко за воротами: вас могут запросто продырявить через щель.

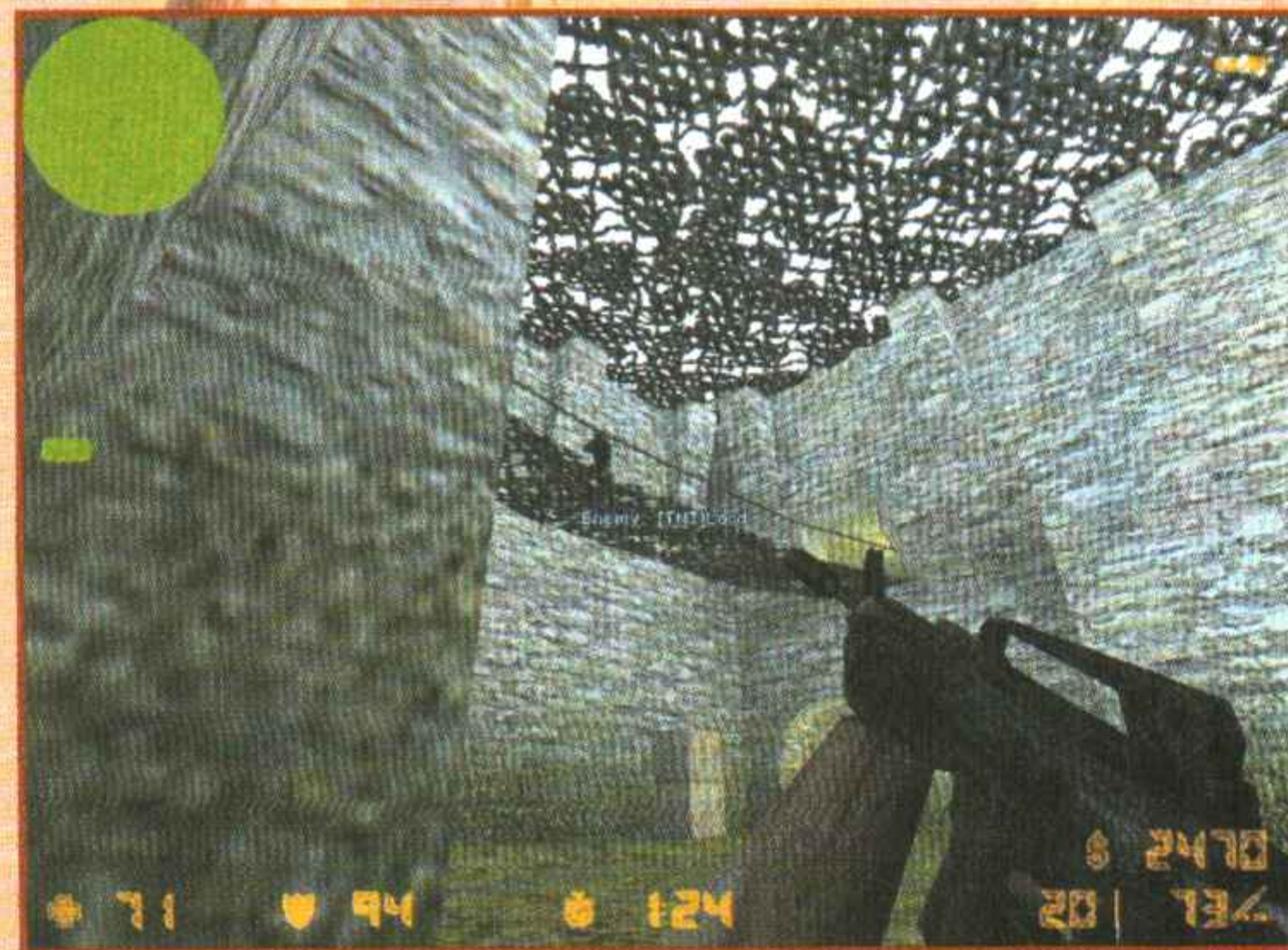
5. Если СТ совсем вас доконали и не остается ничего, кроме как уйти в глухую оборону, то этот трикс предназначен именно для вас (рис. 14). При помощи могучей спины коллеги вы без особого труда заберетесь на ящик. Тут вас абсолютно не видно, так что сидите тихонечко и коцайте любопытных СТ.

Карта de_Dust2

Трикс для ментов

1. Этот трюк (рис. 1) прост, как три копейки. Просим напарника подсадить вас на ящик, а дальше, как обычно, сидим и кемперим. 4-4 или 4-3 будет здесь оптимальным выбором. Вам придется следить сразу за двумя направлениями. Причем Т, выбегающим справа, вы будете видны как на ладони. Так что рассчитывайте свои силы.

2. Очень укромное местечко (рис. 2). Но без посторонней помощи сюда не забраться. Из темноты вы будете отлично видеть Т, бегущих по освещенной территории. А вас, соответственно, они будут видеть на тройку с минусом. Для упрощения отстрела бандитов рекомендую вооружиться оптикой.





выбегающих из прохода, проблем хватает, потому и палиться вверх они вряд ли будут. Так что особых сложностей возникнуть не должно. Единственное: если враги прорвутся через ворота, то ситуация станет проблемной.

Трикс для Терроров

1. Классический прием (рис. 9). Несмотря на всю простоту, очень эффективный трюк — на него почти всегда попадают особо торопливые неприятели. Иногда са-

3. Аналогично нычке с рис. 2. Ради разнообразия стоит чередовать эти трюки (рис. 3). Тогда бедные Т все время будут нервничать, не зная, где именно вы засели на этот раз.

4. Сидим простенько, но со вкусом (рис. 4). Бегущий к бомбплейсу Т думает, что спрятаться за этим спичечным коробком просто невозможно, и ради экономии времени особо не осторожничает. И получается картина а-ля "слона-то я и не приметил".

5. В темном-темном туннеле, в темном-темном углу сидел темный-темный СТ (рис. 5). На рисунке, конечно, тяжело разглядеть все подробности, но в этом-то и прелесть данной позиции. Т могут появиться как справа, так и слева, но в любом случае вы будете невидимы для них. Если в вашей команде есть слабые игроки, то это место специально для них.

6. А вот сюда должен сесть профи, привыкший действовать по принципу "один выстрел — один труп" (рис. 6). Расположиться надо таким образом, чтобы Т, выбегающий из ворот, вас не увидел. И он, хозяйским взглядом окинув окрестности и решив, что раз никто его не встретил, то тут и нет никого, начнет ставить бомбу. Пока мерзавец будет занят, самое время его продырявить.

7. Вооружаемся 4-6 и ныкаемся в ящиках (рис. 7). Реальную угрозу будут представлять только Т с 4-6. А те, кто не обзавелся этой штуковиной, вынуждены скакать вам навстречу и уклоняться от смертоносных залпов. И в конце концов найдут свою смерть либо от вашей руки, либо от руки коллеги, воспользовавшегося трюком №8.

8. Ворона на столбе (рис. 8). Не без помощи друзей вы оказываетесь на ящиках. Здесь мы подстрахуем снайпера с рис. 7. УТ,

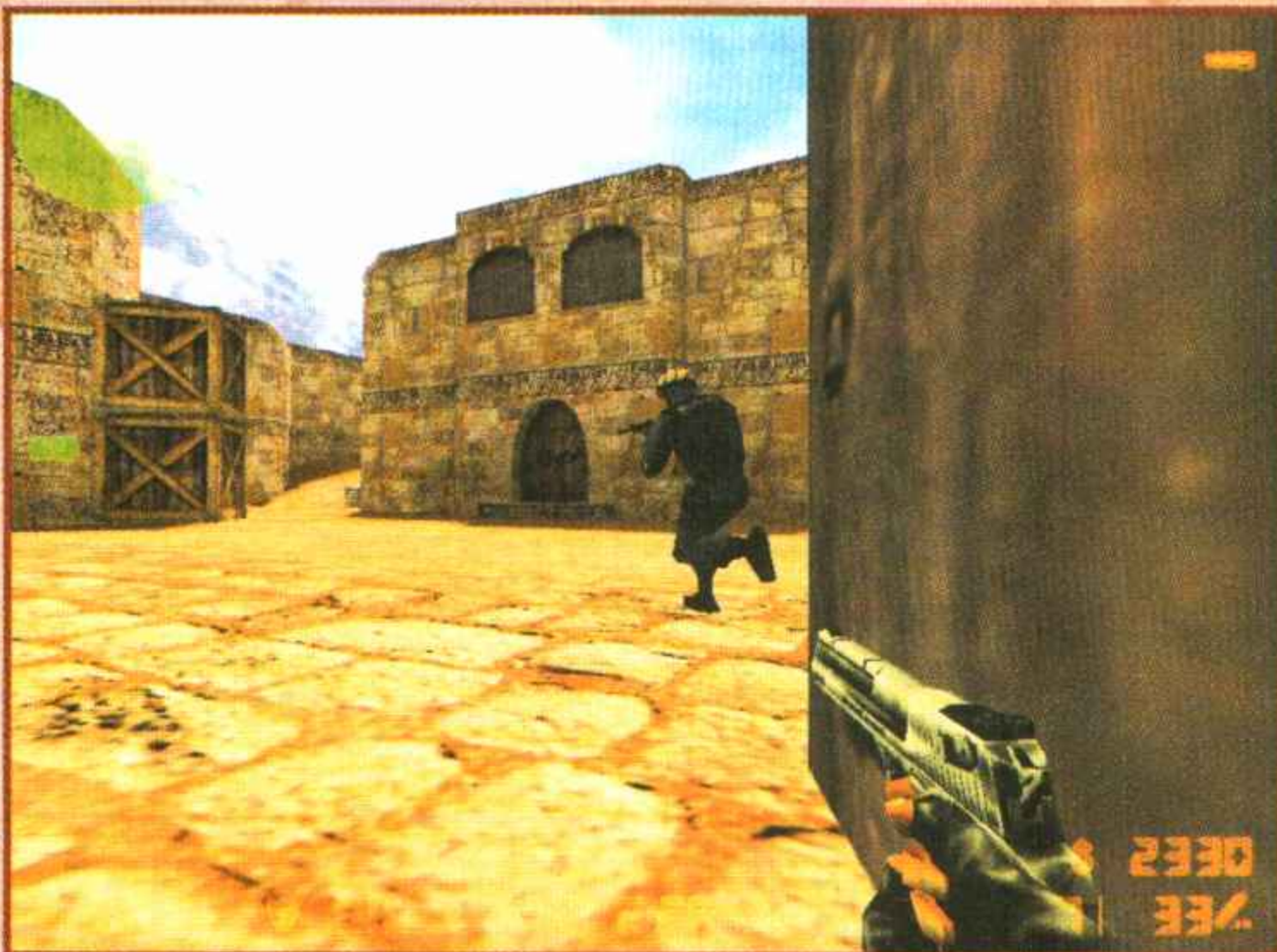
мные сообразительные из числа СТ перед тем, как пройти в ворота, простреливают для профилактики этот уголок прямо через дверь. Также стоит опасаться флэшей.

2. Для того чтобы еще больше озадачить СТ, можно спрятаться тут (рис. 10). В этом месте нет ничего особенного, но почему-то на эти грабли СТ наступают с внушающей уважение регулярностью.

3. Засев в абсолютной темноте (рис. 11), вы хоть и с некоторым осложнением, но сможете держать сразу два прохода. 4-6 будет здесь оптимальным выбором. Вражеский снайпер сможет снять вас только в том случае, если наобум пальнет в темноту. Но вероятность попадания очень мала, так что можете особо не дергаться.

4. Очень рекомендую не оставлять без внимания эту лестницу (рис. 12). Практика показала, что СТ могут появиться на ней в самый неподходящий момент. Чтобы этот момент не настал, нужен человек, способный вовремя перфорировать головы СТ, которые захотят устроить вам сюрприз.

5. Если укрыться тут (рис. 13), то вас не заметят даже в упор. И пока бедный СТ будет палиться в темноту, у вас будет время как следует прицелиться и сделать в его голове новую дырку. ■



фонды не превышали нескольких тысяч долларов и люди играли только ради удовольствия. Запланированная дата проведения — 21-24 июня, место — все тот же отель Hyatt Regency в Далласе. Ожидается, что в турнире примут участие около 700 человек, а размер BYOC (отдельный LAN для тех, кто принесет свой компьютер) будет составлять 400 мест. Но это еще не все — также CPL окончательно подтвердила сведения о планах проведения регионального турнира на родине Эйнджела в Латинской Америке.

Тем временем CPL Brazil, руководствуясь примером CPL World, сделала игрой чемпионата Counter-Strike, сместив с этой "должности" некогда традиционный Q3.



7-8 апреля в Санкт-Петербурге прошел отборочный турнир — игроки, занявшие первые четыре места, должны были поехать 11-13 мая в Амстердам, на Европейский турнир из серии CPL. Правда, на момент сдачи турнир еще не начался, но состав участников внушает определенный оптимизм. Это ost.Death, PELE [PK], IDL.Demon и c4-LeXeR; а результаты турнира вы теперь уже можете найти в Интернете. Либо можете дождаться следующего номера "Игромании".

Тем временем на компакт идут демки с отборочной игры.



В США прошел очень крупный турнир по Counter-Strike. За одну из команд выступал "кутришный" чемпион мира — Fatality. Но клану, в составе которого он выступал, это не помогло — выиграл американский клан X3, обыгравший в финале канадский клан [xeno] в двух играх. Победители получили 10000 долларов.



22 апреля в Мейдэнхэде, Англия, прошел очень интересный турнир по Q3 — AMD XS Cup Invitational Results. Организаторы пригласили по восемь игроков с двух сильнейших "квейк-континентов" и устроили настоящую битву. От Европы выступали: 4z-Polosaty (Россия), All*Lakerman (Швеция), All*Blue (Швеция), All*DOOMer (Швеция), aNc^Stelan (Германия), aNc^Slinger (Германия), UNR.Blokey (Англия), UNR.Luke (Шотландия).

Честь Америки, в свою очередь, поддерживали: ck.Fatality, ck.Insano, stx-Wombat, stx-Revenant, c3, Socrates, Vise, alpureuck.

Турнир прошел на высшем уровне. Всем игрокам оплатили перелет и отличную гостиницу. Да и внеигровое время мы провели замечательно.

Теперь непосредственно об играх. Первоначально планировалось отыграть дуэли, затем тимплей 2x2, 3x3 и 4x4. На деле полноценными вышли лишь дуэли, где было множество интересных игр. По регламенту чемпионата каждый европеец должен

был сыграть по одной игре с каждым американцем — всего восемь раундов. За каждую победу назначалось одно очко, а за выигранный тимплей — 12 очков. Уже второй дуэльный раунд подарил игрокам одну из самых красивых игр на турнире. Швед Lakerman, один из сильнейших игроков в Европе, встречался с чемпионом мира sk.Fatality. Играли они на "лучшей карте" первого и не самой любимой карте второго — q3tourney4, и Lakerman одержал победу. Причем до десятой минуты счет был довольно небольшой, но потом счет Lakerman'a резко пошел вверх, а Fatality понял, что проигрывает. В итоге — полный разгром последнего со счетом 24:10.

Следующая интересная игра была в третьем туре. Я встречался с одним из сильнейших дуэлянтов Америки, победителем CPL Ground Zero — Wombat'ом. Играли на q3tourney2, моей самой любимой карте. Вначале я отдал много фрагов, и только к середине выровнял счет и даже начал выигрывать. А потом настал момент, который зарядил меня энергией на все оставшиеся игры. У меня было полно здоровья и брони, Wombat же был сильно ранен, и я искал его, чтобы добить. В одном из углов карты лежала последняя аптечка на уровне, и я решил ее не трогать. Прошло несколько секунд, и я все-таки решил атаковать со стороны этой аптечки и устремился туда. И тут мне в спину начали попадать ракеты — оказывается, истекающий кровью, но не потерявший присутствия духа Wombat сидел за углом и выжидал меня. Я даже испугался от неожиданности, но каким-то образом убил его. Это был переломный момент в игре, и после этого я набрал еще несколько фрагов и победил со счетом 20:12.

Дальше были довольно интересные матчи — Fatality играл против Stelam'a и Blue, но мне, к сожалению, не удалось их посмотреть. Могу сказать только, что Stelam победил Fatality на q3tourney2 с преимуществом в один фраз. А после этого в заключительном, восьмом, раунде была одна из самых важных игр в моей жизни — против Fatality. Я играл с ним ранее на CPL Europe в Германии на карте q3tourney2 и проиграл, не сумев отыграть один фраз, поэтому в этот раз был настроен крайне агрессивно. Описывать игру против чемпиона мира я не буду, так как это было неинтересно — я просто набрасывался на него с любым оружием и при этом стрелял довольно метко. В середине игры я вел со счетом 18:3, а итоговый результат — 27:12. Насколько я помню, Fatality еще ни разу не проигрывал так крупно.

В общем зачете Европа победила американцев. В конце была церемония награждения, и нам дали обалденный кубок и медали...

Лучшие игры турнира смотрите на нашем компакт в виде демок. ■

КОМПЬЮТЕРНЫЕ КЛУБЫ РОССИИ

| Название клуба | Адрес | Ближайшее метро | Телефон для справок | Сайт | Компьютеры |
|------------------|--|-----------------------------------|---------------------------------|--------------------------------|--|
| Альфа | Санкт-Петербург, Левашовский проспект, д. 12 (второй этаж) | — | 235-16-16 | — | Celeron 600 и PIII (всего 36 машин), 128RAM, GeForce256-GeForce2, Vortex-2, 17" мониторы |
| 1 Гигагерц | Нижняя Красносельская, д. 32 | Красносельская | 265-67-62 | — | Celeron 400 (~40 маш.) |
| Матрица | г. Уфа, Гостиный двор, к. 203 | Гостиный двор | 526925, 526827 | — | PIII-733 (30 машин), 128RAM, GeForce2 GTS-32Mb, Vortex-2, 17" мониторы |
| Полигон-1 | ул. Студенческая д. 31 | Студенческая | 249-82-50, 249-85-20 | www.poligon.ru | Celeron 466 (44 маш.), 64-128 RAM, Voodoo3 3000 16Mb, 15-17" мониторы, сеть: 100Mb |
| Полигон-2 | ул. Молодежная, д. 3 | Университет | 930-22-40 | www.poligon.ru | Celeron 466 (55 маш.), 64 RAM, Voodoo3 3000 16Mb, 15-17" мониторы, сеть: 100Mb |
| Полигон-4 | 7-я Парковая, д. 15, стр. 2 | Первомайская | 164-05-60 | www.poligon.ru | Celeron 500 (35 машин), 64 RAM, Voodoo3 2000 16Mb, 15-17" мониторы, сеть: 100Mb |
| ХАМОК | Плющиха, 43/47 | Смоленская, Парк культуры | 248-44-01 | — | Atlon 650, 128RAM, GeForce 256, мониторы 17" (13 машин) и Atlon 500, 128RAM, TNT2, мониторы 15" (30 машин) |
| ANUBIS | Стромынский пер., д. 4/1, стр. 2 | Сокольники | 269-86-29 | — | Celeron 300-600 (60 маш.), 64-128 RAM, TNT2, Интернет |
| AstaLaVista | Лаврушинский пер., 17/5, стр. 2 | Третьяковская | 953-01-11 | www.astalavista.ru | Celeron 300-582 (~40 маш.), 64 RAM, Voodoo3, Интернет: 1Mb |
| AstaLaVista 2 | Ясногорская, д. 21/1 | Ясенево | 421-17-00 | www.astalavista.ru | PIII-700-850 (~40 маш.), 64-128 RAM, Creative GeForce256 DDR и STB VooDoo3, |
| BattleAxe | проезд Дежнева, д. 32 | Бабушкинская | 186-36-50 | www.battleaxe.ru | Celeron 333A, 64 RAM, Voodoo Banshee, Voodoo III |
| CTF Club | Черняховского, д. 15 | Аэропорт | 152-57-63 | www.ctf-club.ru | PIII-667, 128 RAM (24 машины), Celeron 500, 64 RAM (6 машин), TNT2, 17" мониторы, сеть: 100 Mb |
| Delirium Tremens | Герасима Курина, д. 30, стр. 1 | Пионерская | 144-07-77, 144-64-31, 144-96-64 | — | AMD K6-2 500, P-II 450 и Celeron 550 (10 машин), 64-128 RAM, Voodoo3, |
| Deeptown | Ефремова, д. 7 (в здании Интернет-кафе) | Фрунзенская | 257-26-77 | www.deeptown-cafe.ru | PIII-500 (40 машин), 64-128RAM, TNT2-Ultra и GeForce 256DDR, 17" мониторы |
| Game City | Вятская, д. 27, | Савеловская | 285-09-23 | www.gamecity.ru | Celeron 433 (30 машин), 64 RAM, VooDoo3 3000 и TNT2 |
| G-Force | г. Уфа, ул. Пушкина, д. 15 | Советская площадь | 23545 | — | Celeron 600 и PIII (всего 36 машин), 128RAM, GeForce256-GeForce2, Vortex-2, 17" мониторы |
| iN-Station | Новосусцевский переулок, д. 6 (в здании "ДЕПО 2000", 4 этаж) | Новослободская | 973-36-56, 973-49-97 | http://in-station.formoza.ru | Celeron 433 (30 машин), 64 RAM, VooDoo3 3000 и TNT2 |
| LOOZER | г. Магнитогорск ул. 50 лет Магнитке д. 51/1 | — | тел. 358211 (код 3511) | в разработке (loozer@inbox.ru) | Celeron 600 (8 машин), 128 RAM, TNT2 |
| Nirvana | Рождественка, 29 | Лубянка, Китай-Город, Охотный Ряд | 208-57-94 | www.nirvana.ru | PII-500 (38 машин), 64 RAM, Voodoo2, 17" мониторы |
| OK Club | Рочдельская 11/5, стр. 1 | Краснопресненская, ул. 1905 года. | 205-04-68 | www.okclub.ru | PIII-667 (55 машин), 128 Mb, GeForce 2, 17" мониторы. |

Сводка в дальнейшем будет пополняться, причем за счет не только московских клубов, но и ведущих клубов крупных городов (в результате чего переименуется в "Компьютерные клубы России"). Вниманию владельцев компьютерных клубов! Если ваш клуб в сводке не представлен, вы можете написать на адрес operkot@igromania.ru и сообщить о себе. Мы также будем благодарны, если по мере того, как у вас в клубе происходят изменения (например, покупаются компьютеры), вы сможете уведомлять об этом нас для внесения соответствующих правок в сводку. Заранее спасибо. ■

НА КОМПАКТЕ

Quake 3: Weapons of Fury, Freeze Tag

Unreal Tournament: Operation Stingray, Operation Stingray Map Pack, W.O.R.M., Russian Bonus Pack

Counter-Strike: BotPack №9, демка подвига Astrochimp

Клубные новости: как обычно, демки.

Возможно, еще будет обещанный mappack к Infiltration. Но это если поместится - пока что нет уверенности в том, что ему хватит места.

НАД РУБРИКОЙ «DEATHMATCH» РАБОТАЛИ:

Святослав Торик (torick@igromania.ru), Денис Гуров (spider@tushino.com)
Doctor (rod@igromania.ru)

ЗЛАТОГОРЬЕ



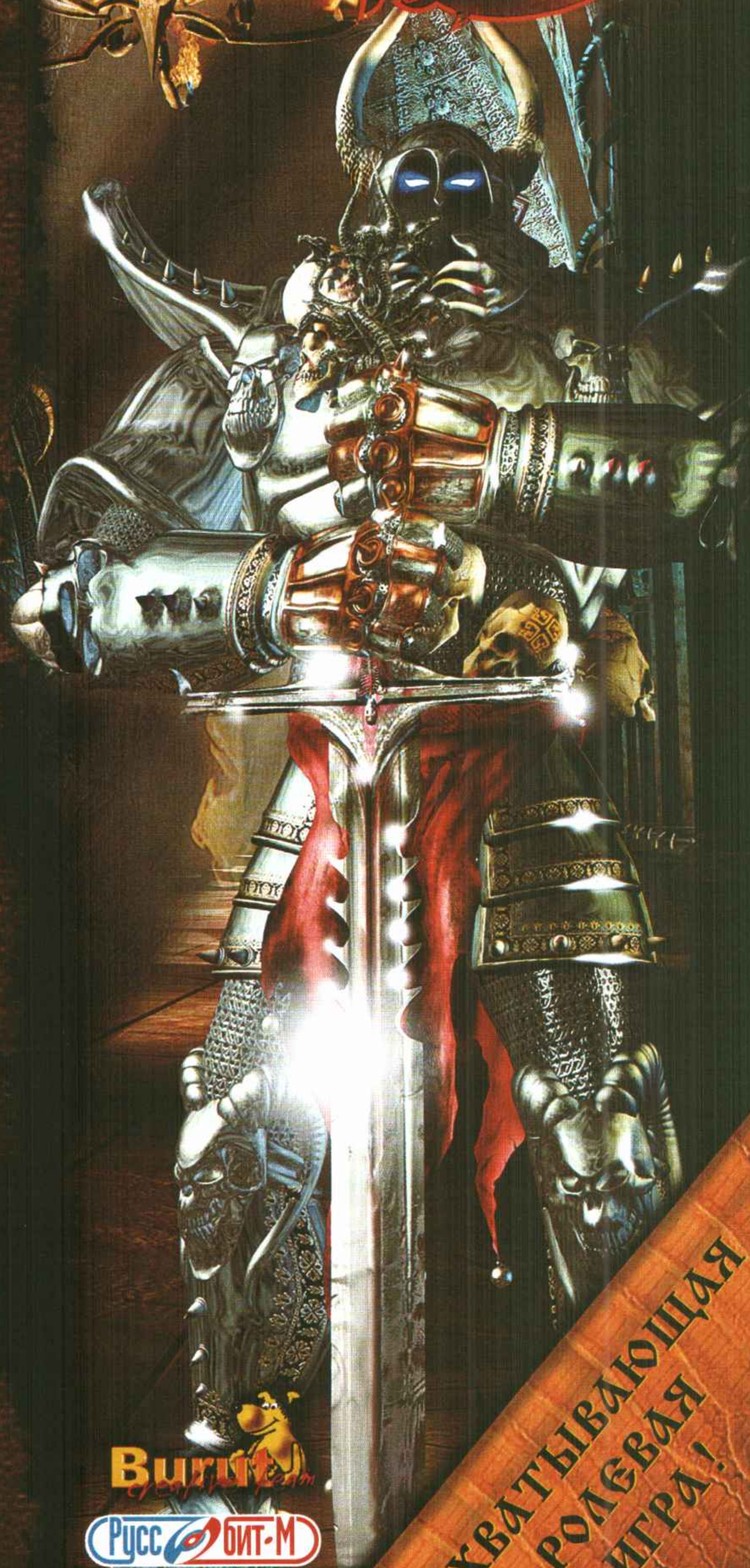
СЮЖЕТ

- Захватывающее и таинственное развитие сюжета игры
- Непредсказуемая развязка игровых событий



Обширный Игровой Мир

- 35 уникальных по наполнению игровых локаций
- более 150 разнотипных персонажей
- более 50 типов уникальных противников



Burrit
супер-франшиза

Русс БИТ-М
ПРОЕКТ-МУЛЬТИМЕДИА

©2001 «Руссбит-М». По вопросам оптовых закупок обращайтесь в коммерческий отдел «Руссбит-М»: тел.: (095) 212-01-61, 212-01-81, 212-44-51; e-mail: office@russobit-m.ru адрес в Интернете: www.russobit-m.ru телефон технической поддержки: 212-2790

ЗАХВАТЫВАЮЩАЯ
РОЛЕВАЯ
ИГРА!

ЖЕЛЕЗНЫЕ НОВОСТИ

Быстр Пентиум, да прожорлив

Немецким журналом "СТ" (очень информативное название) было сделано интересное наблюдение. Известно, что **Pentium 4 1,7 ГГц** потребляет 50,2 А при напряжении 1,75 В. В интеловском руководстве по дизайну материнских плат максимальный ток стабилизатора напряжения составляет 55,5 А, т.е. имеющийся запас стабилизатора составляет в среднем 5-6 А. На первый взгляд, подвоха нет. Однако если учесть, что для нового 2 ГГц **Pentium 4** необходимо 60 А, то становится ясно, что подружиться новый пент с имеющимися системными платами не сумеет. Что ж теперь, готовить новые стандарты для материнских плат? Опять задержки, и опять массы рыдают в ожидании новых Пентиумов?

Такая контузия в очередной раз подтверждает простой факт, что производители в погоне за скоростями так и норовят сигануть выше головы. Прыгнуть-то прыгнули, а толку, как обычно, никакого. Не то чтобы мы все копили денежки и с нетерпением ждали выхода 2 ГГц **Pentium 4**, но все же некоторый неприятный осадок от этой истории остается. Анонсы, анонсы, сплошная болтовня...

AMD нам всем покажет

В сети ходят слухи, что **AMD** готовится показать всем конкурентам кузькину мать, которую они почему-то упорно величают странным именем **Palomino**. Речь идет о новом мобильном чипе с частотой 1,3—1,4 ГГц, имеющим полосу пропускания памяти 4,2 Гб/с. Для мобильного чипа, я бы сказал, весьма и весьма прилично.

Учитывая тот факт, что поначалу чип будет использоваться в связке с новейшей логикой **Crush** от **nVidia** (128-битная графическая шина и встроенный **GeForce2 MX**), складывается очень приятная картинка. Получается всего-навсего самое производительное на текущий момент мобильное решение, позавидовать которому могут многие даже настольные ПК. А тут еще и у **Intel** какие-то проблемы с поставками мобильных **Pentium III**... В общем, у новорожденного **Palomino** имеются неплохие зубки, которыми он вполне реально может оттяпать у **Intel** солидную часть рынка ноутбуков.



С другой стороны, **nVidia** собиралась разработать версию чипсета и для процессоров **Intel**, что даст им возможность на кузькину мать ответить кузькиным папой. А там посмотрим, кто кого.

А приставки все мутируют

Наступление на многострадальный рынок ПК продолжается. Всякие **PDA**, Интернет-консоли и приставки так и норовят надавить на горло отчаянно сопротивляющимся домашним персоналкам. Мало того, что **Microsoft** пугает всех своим **X-Box**, мол, выкидывайте свои компы и копите денежку на наши "коробки", так еще и корпорация **Sony** подливает бензина в огонь. Отныне все желающие геймеры смогут превратить свою **PS2** в некое подобие ПК и, ненадолго забросив надоевшие игры, в полной мере приобщиться к серьезному хакерскому сообществу.

На днях **Sony** объявила о грядущем выпуске в розничную продажу устройства **Linux Kit**, предназначенного для установки ОС **Linux** на **Sony PlayStation 2**. Набор состоит из 40 Гб жесткого диска, соединяемого с приставкой при помощи **PC Card** адаптера, **VGA** адаптера, **USB** клавиатуры и мышки. Операционная система основана на ядре **Red Hat 2.2.1**, и все это хозяйство должно поступить в продажу в июне месяце этого года по цене около 200 долларов.

Итак, установка на лето. Патриотам **PC** следует скупать все попадающиеся им на глаза наборы **Linux Kit**, дабы не допустить их попадания в руки коварных приставочников. Но пасаран, рот фронт, миру мир, враг не пройдет! Да и харды с клавиатурами в хозяйстве всегда сгодятся...

Дело 3dfx живет!

Мир праху **3dfx**, и да покоится он с миром. Многие думали, что **nVidia** купила своего конкурента, чтобы показать, кто тут у нас хозяин, истребить торговую марку и пресечь возможную конкуренцию в будущем. Мол, купили и забыли, как, например, случилось с компанией **Aureal**, приобретенной в свое время **Creative**. Однако в **nVidia** сидят ребята не промах, и выбрасывать на свалку наработки своих бывших конкурентов никто не собирается,

а даже наоборот. На данный момент **nVidia** активно использует и применяет в своих новых детищах технологический потенциал **3dfx**.

По официальным данным представителей компании, первым чипом, использующим технологии **3dfx**, станет так называемый **NV30**. Какие именно технологии ребята из **nVidia** решили позаимствовать у своих бывших соперников, пока неясно, но радует уже то, что дело **3dfx** живет и продолжается. Продукт ожидается на рынке к весне 2002 года. Дух **3dfx** смотрит на это дело с небес и тихо радуется...

Сотовый с "голубыми зубами"

Давно уже сотовый телефон перестал быть просто средством для разговора на расстоянии. Эволюция постепенно превращает этот девайс в новый, пока еще неназванный вид устройства, сочетающий в себе множество функций, жизненно необходимых современному деловому человеку.

Очередной шаг в данном направлении недавно был сделан в США. Федеральная Комиссия по вопросам коммуникации одобрила начало продаж карманного компьютера под названием **PC-EPhone**, комбинирующего возможности **PDA** и сотового телефона. Сей гибрид работает под управлением ОС **Windows CE**, имеет цветной сенсорный экран **Touch Screen** и предназначен для деятельности в **CDMA** сетях. Также поддерживается работа по модному нынче протоколу **Bluetooth**.

Продвижением на рынке **PC-EPhone** займутся компании **Cyberbank Corp.** (создатель устройства) и **FutureCom Global** (коммуникационная корпорация такая). Ожидается, что цена на это чудо техники не превысит 500 долларов, что позволит составить реальную конкуренцию другим аналогичным продуктам.

С развитием сотовых сетей третьего поколения подобные решения могут стать очень популярными, служа одновременно записными книжками, органайзерами, текстовыми и табличными редакторами, пейджерами, **ICQ**, клиентами электронной почты и просто голосовыми телефонами.

Печатать фотографии, не отходя от кассы

Для всех счастливых владельцев цифровых фотоаппаратов вскоре наступит райское время. Фотографии себя, любимого, и близких можно будет получать, так сказать, не отходя от кассы, а именно — прямо на улице.

Компания Casio сделала интересный аппарат для публичного пользования — **Let's Photo**. Эта машина позволяет за определенную плату распечатывать свои, предварительно записанные в файл, фотографии. Агрегат снабжен разъемами для памяти **CompactFlash**, **SmartMedia**, **Memory Stick**, **Type II PC card** плюс обычный 1,44 Мб флоппи-диск. Внутри у «фотопечатной машины» стоит сублимационный принтер. Разрешение — **322 dpi**, максимальный размер печатаемой фотографии — **4,096x4,096** дюймов, скорость печати — **7 с** на снимок. Поддерживаются форматы **JPEG** и **TIFF**. Компания планирует смонтировать **3000** подобных машин в первый год продаж.

Любой, кто имеет лишний миллион иен (а это примерно **82000** долларов — ерунда, в общем), сможет поставить такую машинку у себя дома. Тем же, кто будет иметь несчастье (или счастье) прийти в гости, придется раскошелиться примерно на **50 иен** (**25** центов) за фотографию. Чем не маленький частный бизнес?



КПП на столе

Всем воинам руля и педали посвящается. Компания **ACTLabs**, прославившаяся своим автосимуляционным комплектом **ACTLabs Force RS + RS Shifter**, объявила о скором начале продаж ограниченной партии рычага коробки передач **ACT Labs GPL USB Shifter**. Это устройство может использоваться с рулями других производителей и на данный момент поддерживает следующие игры:

Grand Prix Legends
Porsche Unleashed
NASCAR Racing 4
World Sports Cars

Список маловат, однако в скором времени производители обещают его расширить. Стоимость чудо-рычага составит ориентировочно **70** долларов, а заявленная дата начала продаж приходится на июнь **2001** года.

Прогресс... Кому, скажите, нужна будет обычная машина, когда в скором времени можно будет сесть за руль у себя дома, нажать на педали под столом, переключить скорость рычагом **GPL USB Shifter** и сгонять в интернет-магазин за пиццей или к виртуальному боссу за получкой (тоже, увы, виртуальной — от редактора), а потом махнуть на свидание с подружкой из чата?



Долой батарейки

Если вы не **Tesla Trooper** из **Red Alert 2**, то, наверное, вас постоянно мучают проблемы питания ваших портативных питомцев (**PDA**, сотовых, **MP3** плееров). Скоро, возможно, все ваши беды останутся в прошлом. Грядет появление одежды, которая позволит подзаряжать мобильные устройства, получая электроэнергию от солнца. Выглядеть одежда будет нормально и естественно (таскать на спине двухметровое зеркало не придется). Разработка синтетических волокон, генерирующих электричество под лучами солнечного света, ведется в Германии. И, судя по данным исследователей в Университете города **Штутгарта**, уже есть положительные результаты.

Конечно, сегодня еще далеко до питания сотового телефона с помощью фуфайки, однако в будущем это вполне достижимо. Для создания волокон используется аморфный кремний, менее эффективный, нежели традиционный кристаллический. С другой стороны, аморфный силикон дешевле и лучше поглощает солнечный свет. По умолчанию волокна прозрачны, но могут стать синими, коричневыми или зелеными в зависимости от толщины волокна. Интересно, с развитием «носимой электроники» сменится ли популярный сегодня у молодежи черный цвет на синий, красный или коричневый? Или же придется эпатировать пенсионеров модными прозрачными одеждами? ■

Художественное выжигание лазером или обзор трех CD-RW приводов

Дядя Федор
fedor@igromania.ru



Поднятая в прошлом номере тема **DVD-ROM** приводов, к нашей великой радости (моей и **Ивана Ивановича**), не утонула в бездне читательского равнодушия. Поток электронных и рукописных писем с подписью «для Железного цеха» превысил все самые смелые авторские ожидания (а они у нас о-го-го какие). Разумеется, вся корреспонденция была тщательным образом изучена, обдумана и проанализирована. Помимо бодрящей критики и сладких одобрений были отмечены конкретные конструктивные предложения, как-то: «**На (цензура) вы о DVD пишете? Лучше бы про крутые видюхи написали, типа GeForce3 или RADEON! Или про пишущие сидюки!**», или «**Тема интересная, но не очень... Написали бы лучше про CD-RW...**», или «**Ну нет в нашем колхозе DVD дисков! Напишите, (цензура), как CD диски записывать!**». Оказалось, что подавляющее число читателей, написавших нам свои пожелания по темам будущих статей, живо интересуются положением дел на рынке **CD-RW** приводов. Разумеется, мы не могли проигнорировать такую четкую тенденцию и организованным собранием, единогласно, решили сделать статью, которую и предлагаем вашему уважаемому вниманию.

Теория

Начнем с элементарного. Для записи информации необходимы специальные носители, называемые в народе «болванками». Внешне такой носитель почти ничем не отличается от обычного компакт-диска. Болванки делятся на однократно записываемые **CD-R** и многократно перезаписываемые **CD-RW**. Дорожки на **CD-R** диске прожигаются только один раз. То есть при использовании специального метода («мультисессионная запись», см. далее), вы можете записать, скажем, пол-объема диска. Затем, по прошествии некоего времени, дописать оставшуюся половину. Из-

менить что-либо из уже записанных данных вы не сможете. При использовании **CD-RW** все вышеперечисленные ограничения снимаются. Просто форматируете **CD-RW** диск и работаете с ним, как с обычной дискетой.

Существует несколько способов записи данных на сменный **CD-R/RW** носитель.

1. **Session-At-Once (сессионный)**. После записи одного или нескольких треков (то есть записи одной «сессии») лазерный луч отключается. Затем, если осталось свободное место, диск можно дописать, то есть создать еще одну «сессию». Такой способ записи вполне логично называют «мультисессионным» (*multisession — eng.*). Надо отметить, что некоторые **CD-плееры** не умеют читать мультисессионные диски. Кроме того, из-за пауз между сессиями теряется часть доступного для записи пространства. После первой сессии потеряется **23** мегабайта, после остальных около **13** Мб.

Тише едешь — лучше запишешь...

Запись на высоких скоростях, в силу определенных физико-механических особенностей, налагает особые требования на качество носителя. Чем стремительней пишущий привод, тем качественней (и дороже) ему требуются болванки. Мы подвергли сомнению данную аксиому и провели серию рискованных экспериментов. Мы использовали пять CD-R дисков марки Verbatim (рекомендованная скорость записи 4x), пять CD-R Philips (скорость записи 2x) и привод YAMAHA CRW 2100E (16x/10x/40x). Мы не разменивались по мелочам и сразу попробовали записать на вышеперечисленные носители 650 Мб файл. Результаты таковы: одна из пяти болванок Verbatim сглюкнула при записи и бесславно погибла, одна записалась, но почему-то отказалась читаться (аномалия какая-то), три записались нормально; из 2x Philips ни один не сдал своих позиций при записи, однако при попытке прочтения на редакционных CD-ROM периодически возникали ошибки. Вывод, сделанный нашей лабораторией, звучит примерно так: если вы радеете за качество записанных данных, то лучше не экспериментировать с дешевыми устаревшими носителями.

2. Track-At-Once (TAO). Аналогичен предыдущему режиму, только на этот раз сессия может состоять максимум из одного трека. Перед записью необходимо указать, "закрывать" ли диск по окончании или оставить "открытым". На "открытый" можно дописывать информацию, на "закрывать", соответственно, нет.

3. Disc-At-Once (DAO). В этом режиме все треки прожигаются в один заход. Лазерный луч отключается только после окончания записи. Дописывать данные на такой диск нельзя. Как правило, DAO применяется при записи уже готовых ISO образов, создании мастер-копий и записи Audio CD.

4. Packet Writing. Самый любопытный и функциональный режим. Данные пишутся небольшими порциями, называемыми "пакетами". Пакет состоит из нескольких килобайт и полностью помещается в буфере, что, вкупе с последовательной записью, значительно минимизирует вероятность возникновения ошибки и, как следствие, порчи болванки. Интерфейс между устройством и ОС обеспечивает специальная программа. Наиболее известные: *Adaptec DirectCD*, *Ahead InCD*, *CeQuadrat Packet CD*. Перед началом работы носитель нужно отформатировать в специальном формате UDF (*Universal Data Format* — универсальный формат данных). Этот процесс может занять некоторое количество времени, в зависимости от скорости привода — от двадцати минут до часа. После этого диск третируется как стандартная дискета. В пакетном режиме можно использовать как CD-RW, так и CD-R диски, только в случае с последними после удаления данных свободное место на носителе увеличиться не будет.

Из минусов надо отметить низкую скорость, периодические сбои, необходимость установки дополнительного обеспечения и самое главное — отсутствие поддержки в старых CD-ROM дисководов. Читать UDF носители могут только современные приводы, отвечающие спецификации Multiread.

Программное обеспечение имеется только под Windows и, по непроверенным слухам, под Linux.

Информация на диске может храниться в одном из перечисленных ниже форматов.

1. CD-ROM Mode 1/CD-ROM Mode 2. Этот формат является индустриальным стандартом (ISO). Большинство заводских дисков пишется именно в Mode 1. Соответственно, если вы хотите создать диск, совместимый со всем спектром существующих CD-ROM приводов, используйте именно его.

2. CD-ROM XA (eXtended Architecture). Расширение стандарта, позволяющее добавлять аудиосигнал и синхронизировать записанный видеосигнал с озвучкой.

3. CD-DA (Digital Audio). Предназначен для записи аналоговых аудиоданных в формате *Audio CD*. Стандарт индустриальный, поэтому поддерживается всеми CD-плеерами, автомагнитолами и аудиоцентрами.

4. CD-Extra. Один из последних официальных стандартов. Позволяет хранить на одном носителе цифровые данные и аналоговый аудиосигнал. Другими словами — это смесь *Mode 1/Mode 2* и *CD-DA*. К примеру, некоторые игровые компакт-диски при установке их в аудиоплеер начинают безмятежно проигрывать фоновую музыку. Или, наоборот, аудиодиск группы *Therion* вместо любимого плеера *Winamp* (я им слушаю компакт-диски) вдруг запускает *autorun* и безапелляционно предлагает установить тематический скринсейвер.

5. CD-Video. Формат для записи видеofilмов. Позволяет помещать на болванку видеофайлы *MPEG* (ну или *AVI*) размером до 650 Мб или более. Качество сравнимо с VHS кассетой.

6. Photo-CD. В незапамятные времена был предложен фирмой *Kodak* для хранения "фотоархивов". Позволяет просматривать фотографии с помощью специального устройства на обычном телевизоре.

7. CD-G. KAPAOKE любите? Данный

формат расширяет стандартный *CD-DA*, дополняя его текстовой или графической информацией. Предназначен для специализированных аудиоцентров и стационарных музыкальных машин.

8. CD-Text. Аналогичен предыдущему, только текстовая информация имеет иное предназначение. Позволяет хранить для каждого трека информацию о названии, композиторе, альбоме и пр. Воспринимается большинством современных аудиопроигрывателей.

9. CD-I (Compact Disc Interactive — интерактивный компакт-диск). Малоиспользуемый ныне стандарт, предложенный когда-то компаниями *Philips* и *Sony*. Позволяет хранить звук, цифровые данные, статичные изображения и видео среднего качества длительностью до 90 минут. Для воспроизведения такого диска необходима специализированная аппаратура и обычный, бытовой телевизор. Если я не ошибаюсь, CD-I диски можно просматривать с помощью игровой консоли *Sony PlayStation*. Треки, записанные в этом формате, на обычных проигрывателях не видны, так как не включаются в оглавление диска.

10. CD-I-Ready. Расширение стандартного CD-I. Совместим с обычными CD проигрывателями и позволяет проигрывать аудиоданные в формате CD-I.

Личное

"Фор хум хау" — говорят мудрецы племени близоруких папуасов, живущих в вечно темных пещерах острова "Нифига-Невидно". В переводе Миклухо-Маклая это звучит примерно как "Первый взгляд. Он важный самый". Глубокая и удивительно прозорливая мысль, руководствуясь которой я хочу познакомить читателей со своими первыми обзорными впечатлениями, полученными от тестируемых приводов CD-R/RW.

RIGON MP7125A

Скорость: 12x/10x/32x

Интерфейс: IDE

Стоимость: 202\$



Заявленные скоростные характеристики: 12x/10x/32x, то есть 12x — скорость записи CD-R, 10x — скорость перезаписи CD-RW и 32x — скорость чтения. Пару лет назад, ког-

да пишущие приводы были жуткой экзотикой и делали первые шаги по дороге технической эволюции, читать обычные CD-ROM диски они не умели. То есть, приобретая CD-R привод, к нему, как правило, надо было еще докупать обычный читающий дисковод. Слава Богу, те жуткие времена минули, и теперь вместо лаконичных 2х/1х (запись CD-R/перезапись CD-RW) мы наблюдаем multifunctional 12х/10х/32х.

В комплект Retail поставки входит IDE кабель, SPDIF кабель, три компакт-диска, пухлая стопка разнообразной документации, пакетик с винтиками и собственно сам привод. Наличие интерфейсного кабеля и крепежных винтов нас немного порадовало. Почему-то большинство производителей уверены, что их клиенты — завзятые компьютерщики, хранящие под столом ящик с кабелями, а на поясе — мешок с винтиками и шпунтиками. На лицо забота о конечном пользователе. Из трех имеющихся дисков два оказались болванками (CD-R и CD-RW). Оба диска произведены фирмой RICOH и рекомендованы для использования с одноименными пишущими приводами. Емкость стандартная — 650 Мб / 74 мин. CD-R маркирован для записи на 12х скоростях, CD-RW — для 10х (см. врезку "Тише едешь — лучше запишешь..."). На оставшемся диске обнаружили драйвера, руководство в PDF-формате и две программы для универсальной и пакетной записи — Nero Burning ROM и InCD соответственно. Среди документации были отмечены регистрационные талоны (клиента надо знать в лицо!), иллюстрированное руководство по установке в системный блок и инструкция по установке программного обеспечения. Вся документация представлена на нескольких языках. К сожалению, среди папуасских наречий, эсперанто, идиш и хинди русского не обнаружилось; мы восприняли это как однозначный намек на русскую смекалку и природную удачу, не требующую никаких инструкций, кроме упоминания "такой-то матери".

После благополучной инсталляции софта мы приступили к непосредственному конфигурированию устройства. Выяснилось, что Nero Burning Rom и InCD никакой настройки не требуют, самостоятельно определяя тип и параметры пишущего привода. Кстати, интерфейс Burning Rom имеет встроенную поддержку русского языка (указывается при инсталляции). Файл помощи, увы, не русифицирован.

RICOH MP7125A имеет несколько характерных особенностей, выделяющих его из общей массы. Во-первых, это технология Just Link (см. врезку "Безошибочные технологии"), во-вторых, аппаратная поддержка экзотического формата CD-Text, в-третьих, аудиокабель SPDIF (данные с CD-ROM на звуковую плату передаются в цифровом формате).

YAMAHA CRW2100E

Скорость: 16х/10х/40х

Интерфейс: IDE

Стоимость: 217\$



Это самый производительный и самый высокоскоростной привод из всех представленных. Он попал к нам в OEM варианте, и поэтому никаких теплых слов о его комплектации я сказать не могу. В связи с этим все тесты мы проводили на программном обеспечении, входящем в комплект RICOH MP7125A. На наше счастье никаких проблем не возникло, софт легко распознал устройство, самостоятельно подстроив все необходимые параметры.

Небольшие, но легко решаемые проблемы возникли при подборе тестовых CD-R носителей. Несмотря на то, что 16х приводы появились довольно давно и в принципе должны были получить достаточное распространение, найти подходящие болванки удалось не сразу. После небольших раздумий и нескольких интернет-консультаций мы выбрали CD-R Philips Silver Premium (1х-16х), рекомендованный, что называется, "лучшими болванководами".

SONY CRX140E

Скорость: 8х/4х/32х

Интерфейс: IDE

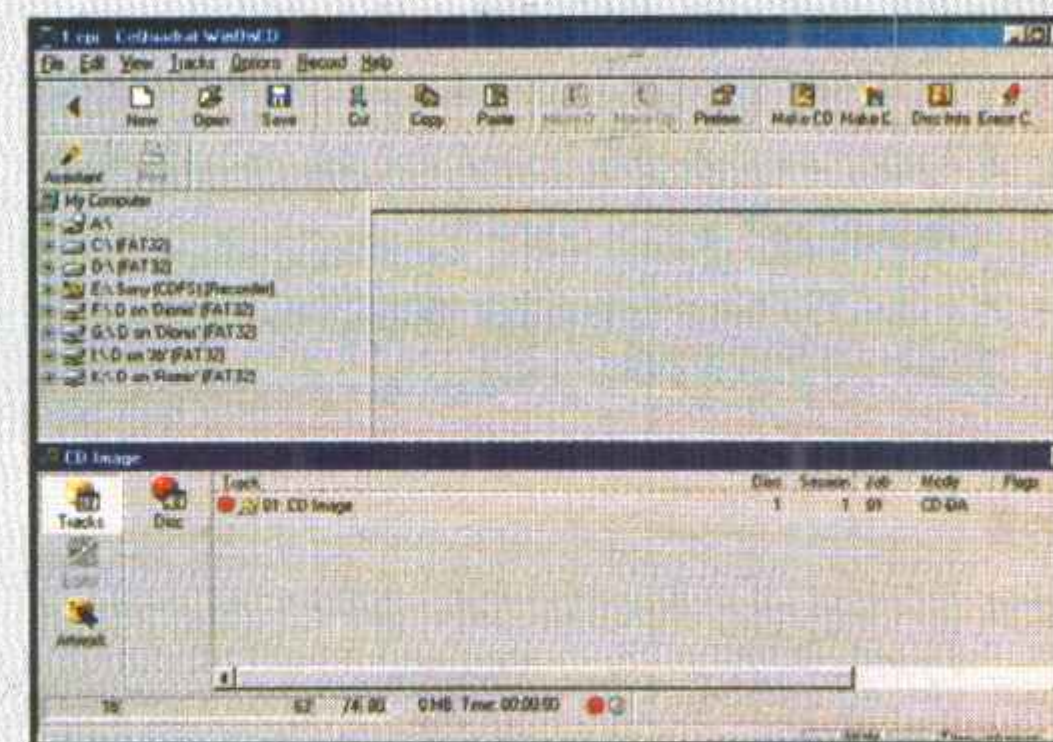
Стоимость: 142\$



Самый неторопливый и дешевый участник нашего тестирования. В коробке кроме самого устройства находится IDE кабель, CD-R болванка, компакт с программным обеспечением, набор документации, монтажные винты и специальный фломастер для маркировки готовых дисков.

По количеству жертвоприношений на алтарь "конечного пользователя" компания Sony обошла всех своих конкурентов. Набор программного обеспечения, поставляемого вместе с приводом CRX140E, вполне может потянуть на среднего качества пиратский сборник "Пишем компакт 2001". Помимо

универсального WinOnCD и программы пакетной записи Direct CD в комплект входит целая куча софта, предназначенного для создания и монтажа видео- и фотоархивов, а также оцифровки и хранения MP3 файлов.



Документация традиционно переведена на тридцать забытых древнеевропейских языков, исключая, разумеется, русский. Тем не менее, иллюстрации по установке и монтажу устройства в системный блок выполнены очень доступно и понятно, в духе традиционного примитивизма, знакомого нам всем по плакатам "боек, заколи врага" (традиционная живопись призывных пунктов). Процесс инсталляции прост и незатейлив, ошибиться практически невозможно. Настройка на конкретный CD-R/RW дисковод, как и в случае с Nero Burning ROM, происходит автоматически.

В скором времени наша тестовая лаборатория планирует выпустить отдельным тиражом скромную, но очень информативную монографию, озаглавленную "Использование фломастера, поставляемого в комплекте CD-R/RW Sony CRX140E". На месте Sony я бы выпускал это замечательное устройство отдельно от привода, причем по той же цене, ибо диапазон применения и удобство его поистине безграничны. Если раньше определять содержание болванки нам приходилось путем криптографии разноцветных пятен (обычный маркер размывается на поверхности компакта), то теперь, обладая этим удивительным фломастером, мы смогли не только надписать более сотни компакт-дисков, но и сделать практически несмываемую похабную надпись на мониторе главреда. Круто...

Практика

Мы использовали следующий тестовый стенд:

Системная плата — Asus CUSL2-C

Процессор — Intel Pentium III 733EB

Память — Micronics PC133 128 Mb

HDD — IBM DTLA 307045

ОС Windows 98 SE RUS

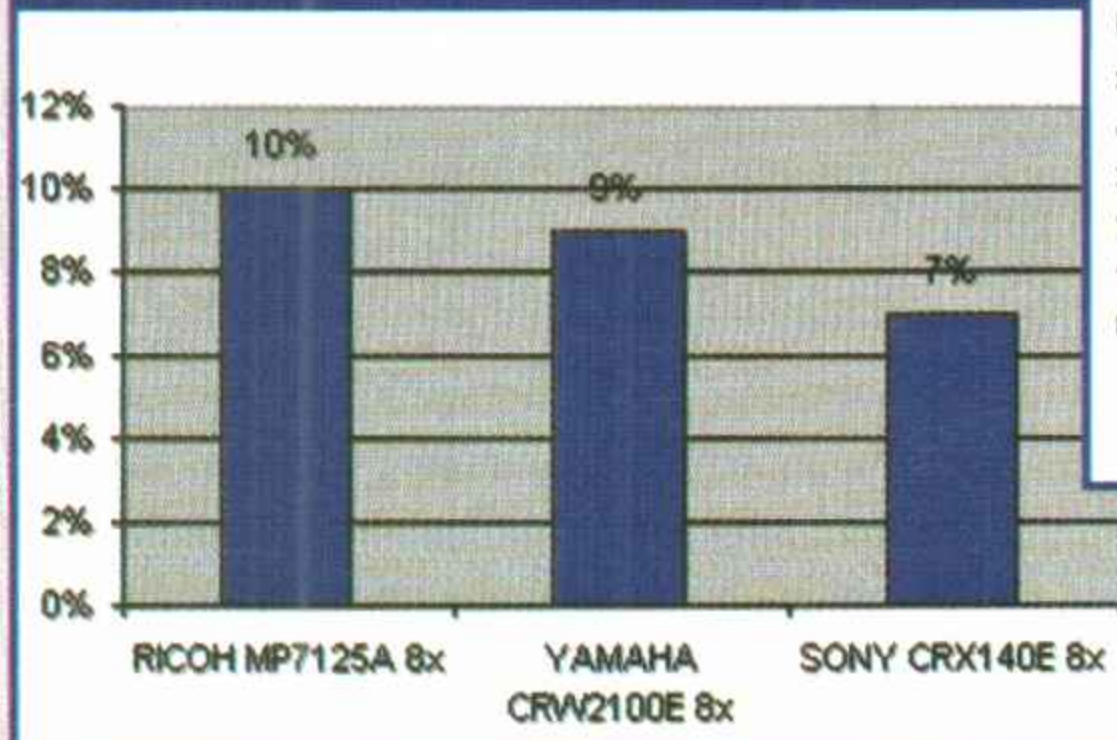
Все приводы устанавливались как Secondary Master.

Загрузка центрального процессора

Для тестов мы использовали два стандартных заводских компакт-диска, один из

которых был густо набит файлами небольшого размера (не больше 500 Кб), другой состоял из нескольких многомегабайтных архивов (70-160 Мб). Усиленную загрузку привода RICOH можно легко объяснить отсутствием в нем поддержки DMA режима, BIOS материнской платы определили его как PIO Mode 4, тогда как YAMAHA работал в режиме UDMA 1, а Sony — в UDMA 2.

Загрузка ЦП при чтении



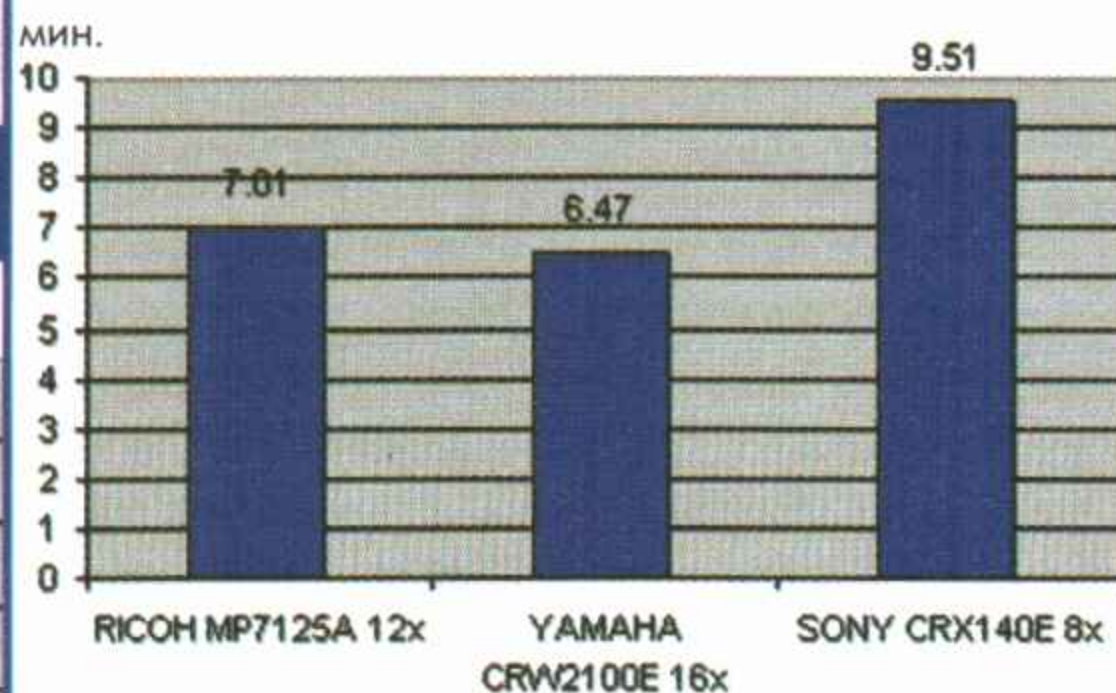
Запись CD-R диска

Мы использовали 650 Мб ISO образ, запись производилась с помощью программы Nero Burning ROM v. 5.0.3, в формате Mode 1, в режиме Disc-At-Once. Для привода RICOH мы использовали входящую в комплект болванку RICOH 1x-12x, для YAMAHA — Philips Silver Premium 1x-16x, для Sony — Sony CDQ-74CN 8x (также входит в комплект поставки).

Результаты вполне предсказуемые. YAMAHA оправдал звание "самого быстрого", записав болванку всего за 7 минут. Немного отстал RICOH — всего на 14 секунд. Sony никуда не торопился, выше своих 8x прыгнуть не пытался, но, тем не менее, управился почти за

10 минут. Вывод таков: соотношение скорости записи и времени, затрачиваемого на этот процесс, далеко неоднозначно. По нашим предположениям, на результаты тестов сильно влияет качество носителей.

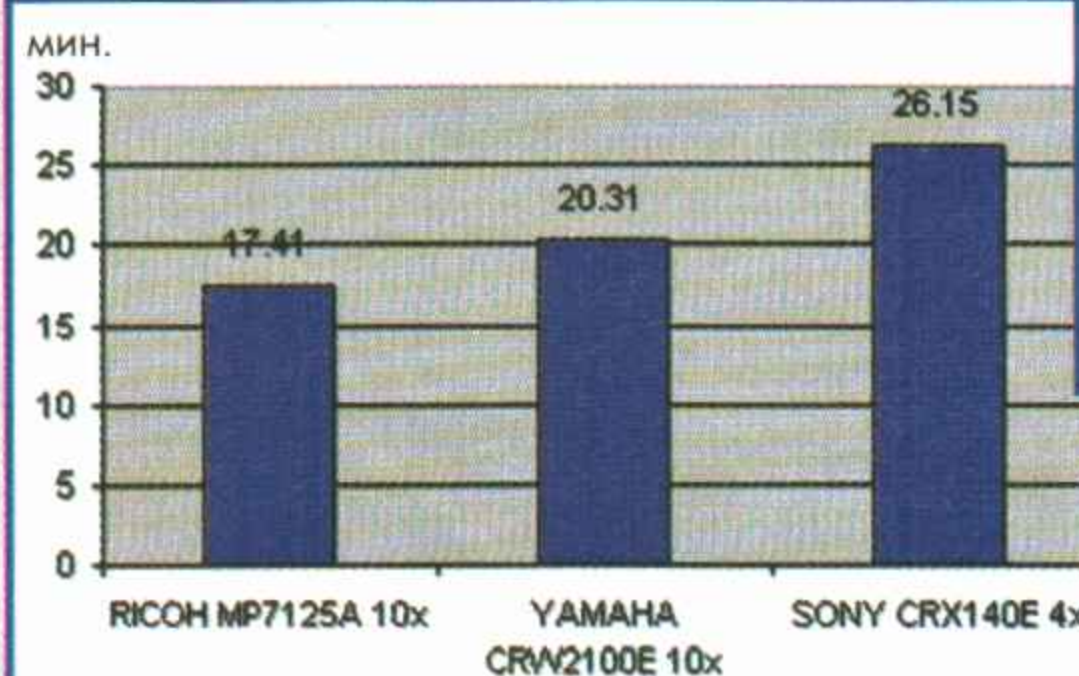
Запись CD-R



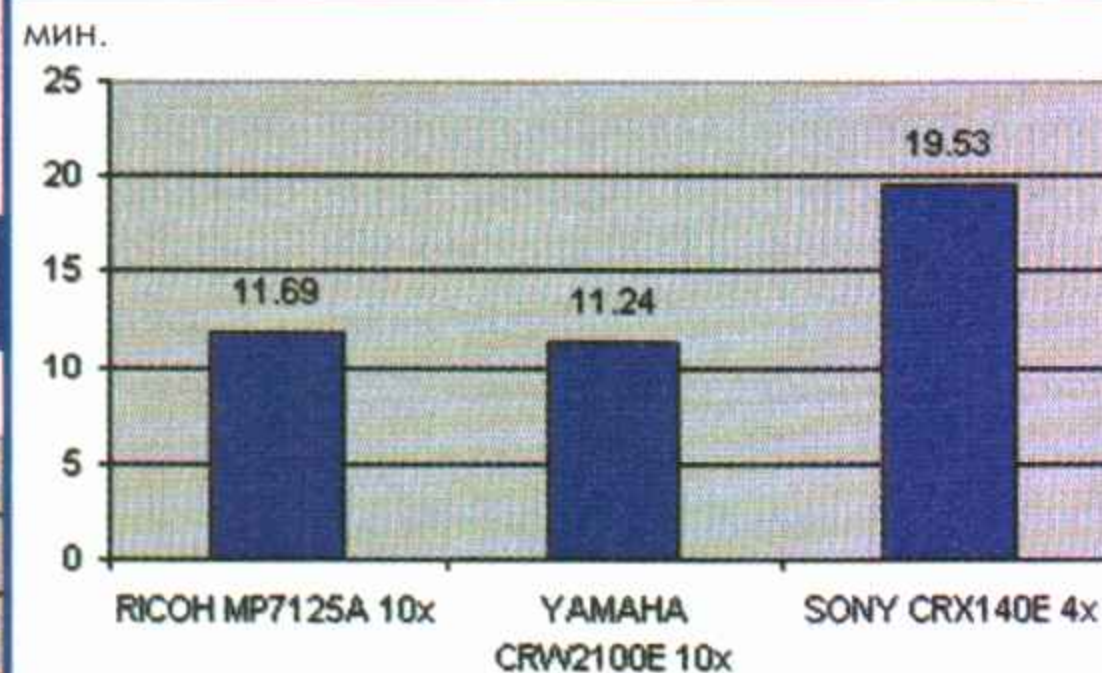
Форматирование UDF диска

Для приводов YAMAHA и RICOH были использованы CD-RW болванки Verbatim 10x и программа InCD v. 1.6, для Sony — болванка CD-RW Verbatim 4x и софт Direct CD v. 3.7.

Форматирование UDF



Запись CD-RW



Вывод

Давать оценки — это тяжелое неблагодарное занятие, чреватое судебными исками, штрафами и помидорами в морду. Тем не менее, мы собрали все оставшееся у нас после предыдущей статьи мужество и вынесли окончательный и беспелляционный вердикт. По соотношению цена/качество победил Sony CRX140E; это качественный продукт с большим количеством полезного программного обеспечения и неплохими скоростными характеристиками. При выборе между RICOH MP7125A и YAMAHA CRW2100E наши симпатии склонились на сторону последнего. Разница в цене невысока (стоимость комплекта RICOH несколько завышена), однако прирост производительности более чем заметный.

TEXMARKET
компьютерс

Большое человеческое спасибо компании "Техмаркет", предоставившей нашей лаборатории CD-RW приводы и мышь Logitech iFeel Mouse. С полным прайс-листом вы можете ознакомиться на официальном сайте www.techmarket.ru.

Безошибочные технологии

Многие сбои в процессе записи происходят из-за ошибки переполнения буфера. В приводе имеется специальная кэширующая память, в которую перед записью непосредственно на носитель пересылаются данные. Контроль за содержимым буфера производит программа записи. Так как IDE интерфейс не отличается особой многозадачностью, то вкупе с супер ОС Windows во время переключения задач мог произойти глюк, при котором код, проверяющий буфер на переполнение, не исполнялся, данные превышали размер кэш-памяти и происходила аппаратная ошибка, приводящая к порче диска. У SCSI, в силу архитектурных особенностей, данная проблема не наблюдается. Вняв мольбам пользователей и обзрев горы заперченных болванок под окном, компания Sanyo предложила алгоритм Burn-Proof, останавливающий запись, если степень заполнения объема буфера близка к критической.

Также, помимо ошибки переполнения, существует противоположная проблема, формулируемая как ошибка "буфер пуст". Для ее решения компанией RICOH была придумана собственная оригинальная технология Just Link. Алгоритм работает по следующему принципу:

1. Наполнение буфера контролируется в течение всего процесса записи.
2. Запись останавливается, если количество данных падает ниже установленного уровня.
3. Во время пауз данные накапливаются в буфере.
4. Как только данные достигают определенного количества, запись возобновляется.

Logitech iFeel Mouse

Дядя Федор
fedor@igromania.ru

интерфейс на кончиках пальцев...

Logitech iFeel Mouse — принципиально новый “манипулятор типа мышь” с возможностями обратной отдачи (force feedback — eng.). Внутри устройства находится небольшой вибромотор, эмулирующий реальные тактильные ощущения на ладони пользователя. Например, наведя курсор на какой-нибудь объемный элемент интерфейса (окошко-менюшка-кнопка), пользователь рукой почувствует его “рельеф”. По терминологии маркетинговых специалистов Logitech, мы наблюдаем зарождение “инновационной технологии, позволяющей осязать предметы на экране”. Ура.

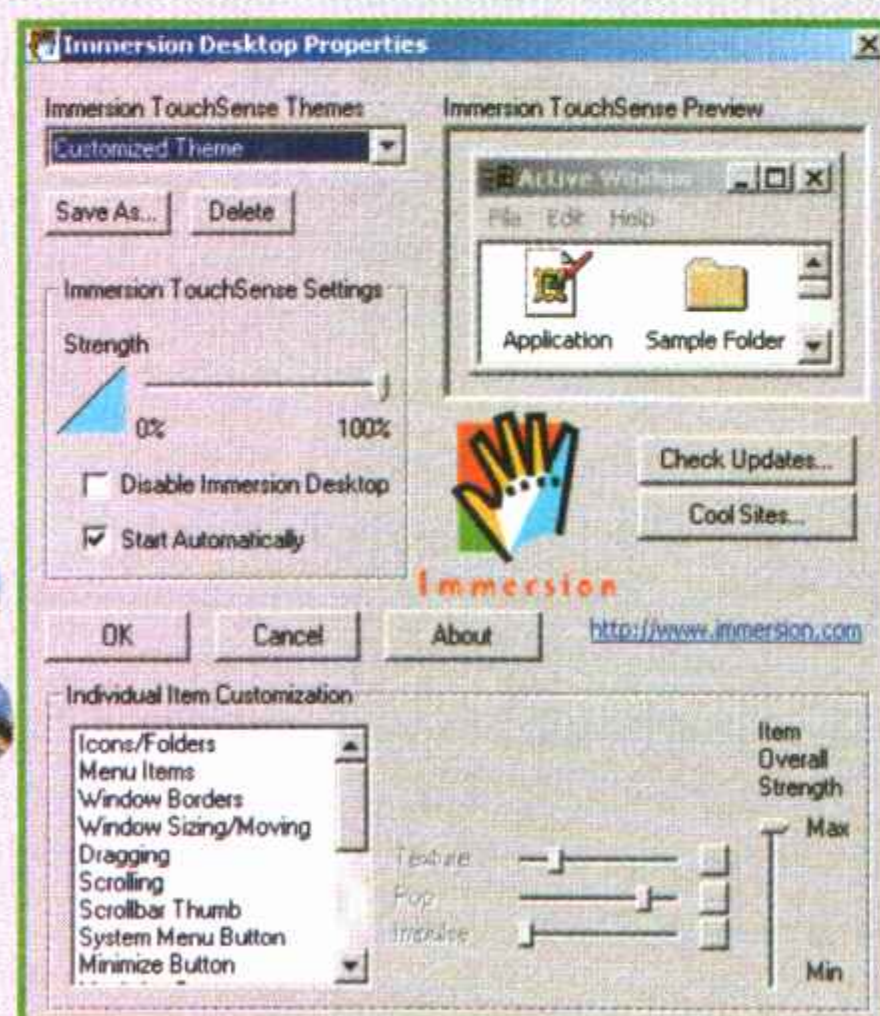
Первое впечатление

После непродолжительного любования упаковочной коробкой, нескольких фотографий на память и серии восклицаний “А чего она мигает?!” устройство было извлечено на свет Божий и тщательно осмотрено со всех сторон. Внешний вид iFeel Mouse был единогласно признан “симпатичным” (см. фото); приятный голубоватый корпус, симпатичные серебряные кнопочки, сочный логотип компании производителя. Экземпляр имеет стандартную (все относительно) для мышки форму и не эпатирует общественность острыми углами, изогнутыми линиями и модной ныне асимметрией. Плюс такого дизайна является возможность манипулирования как правой, так и ле-

вой рукой без потери функциональности.

Настройка

Процесс инсталляции прошел плавно и относительно молниеносно: воткнули, перезагрузились, обнаружили новое устройство, установили драйвера, опять перезагрузились. После указанных манипуляций пользователю предоставляется шанс отконфигурировать великое множество жизненно необходимых опций.



Богатство настроек поначалу ошеломляет. Во-первых, имеется семь предустановленных тем, позволяющих эмулировать механические раздражители реальных физических объектов (технология TouchSense). Например, при выборе темы “Rubber” возникает эффект возюкания мыши по куску резины. Во-вторых, можно настроить силу обратной отдачи. В-третьих, если вам не приглянулась ни одна из уже имеющихся в комплекте тем, можно создать свою собственную. И об этом необходимо рассказать поподробнее.

Механизм iFeel Mouse способен генерировать три вида вибрации — щелчок, продолжительный импульс и перманентную зудящую дрожь, именуемую почему-то “текстурой”. Мощность каждого эффекта регулируется. Индивидуальной настройке поддаются все интерфейсные элементы Windows: кнопки, меню, бордюры окон, области ввода, гиперссылки и пр. Личным своим достижением считаю настройку, при которой в “Виндах” удалось проработать вслепую целых десять минут, опираясь исключительно на тактильную информацию с кончиков пальцев.



Личное

Первые полчаса работы с iFeel Mouse прошли в тихом недоумении. С детства знакомый интерфейс Windows осмысливался по-новому. Постепенно дрожь в руках унялась, нервный тик прошел, появился эффект привыкания. Наркотического... Уже через час работы мысль об отсутствии “тактильных ощущений” казалась мне кошунственной.

Взяв в руки стандартную мышку и поковырявшись с ней минут пять, я вдруг отчетливо понял, что она бесповоротно мертва... Аминь.

И еще одно... Технологию TouchSense можно использовать в компьютерных играх. Мы не могли обойти стороной эту замечательную возможность и испытали “тактильные ощущения” в недавно вышедшем богосимуляторе Black&White. Если описывать кратко полученные ощущения, то получится что-то вроде “Ух, ты! Ух, ты! Yay! Yay!”. К сожалению, объем статьи жестко ограничен, и передать на бумаге все накопившиеся восторги просто не представляется возможным. Поэтому просто поверьте на слово: iFeel Mouse + B&W = super.

Итоги

iFeel Mouse — это любовь с первого клика. Это удивительное устройство, естественно реализующее идею интерактивного пользовательского интерфейса. Это очередной шаг мышинной эволюции. Неандертальцы выжили кроманьонцев — iFeel Mouse и ее потомки выживут стандартные “манипуляторы типа мышь”. ■

**Дмитрий ГОРЯЧЕВ****hot-line@igromania.ru**

Существует ли возможность разгона винчестеров? Вроде как с новыми моделями от IBM даже поставляется специальная утилита, работающая и с дисками от других производителей. Так ли это?



Да, разгон сегодня добрался и до винчестеров. Если раньше винты гнались только косвенно, за счет разгона шины IDE вместе с PCI, что не давало заметного прироста в производительности, то теперь можно попробовать заняться хардом вплотную.

По ссылке <http://service.boulder.ibm.com/storage/hddtech/ibmftool-install.exe> лежит программка под названием **IBM Feature Tool**, которую фирма **IBM** первоначально разработала для работы со своими дисками серии **DTLA** (и будущих серий), но которая может успешно работать и с дисками некоторых других производителей, например, **Maxtor** и **Quantum**.

Кроме выполнения прочего полезно эта программа позволяет менять уровень шума у дисков, поддерживающих эту функцию, — что и является ключом к разгону. Дело в том, что в ряде современных винчестеров присутствует специальный программно доступный однобайтный регистр (*«acoustic management»*), содержимое которого позволяет управлять режимом поиска (перемещения головок). При записи в него числа **FFh** (255dec) данная функция деактивируется, и винчестер работает в обычном режиме (без снижения шума). Если же в него записать меньшее число, то накопитель переходит в режим снижения шума, при котором скорость перемещения головок уменьшается. Насколько — за-

висит от конкретной модели. Пока нет накопителей с «плавной» регулировкой времени поиска, присутствуют только две фиксированные настройки: в одной (высокой) поиск громкий и быстрый (точно такой же, как и при **FFh**), а в другой — тихий, но медленный.

Так вот, многие винчестеры сейчас поставляются с включенным режимом пониженного шума и, соответственно, работают заведомо медленнее своих потенциальных возможностей. Отключив с помощью утилиты **IBM Feature Tool** этот режим, мы получаем шумный, но быстрый хард. По некоторым данным, скорость диска в тестах может возрасти почти в 2 раза!



У меня компьютер Celeron 350/128Mb. Какую из ОС серии Windows вы рекомендовали бы поставить?



При раскладе **Celeron/Pentium/Duron/Athlon** решающим фактором при выборе операционки является объем оперативной памяти. При совершенно неприличном размере памяти до 64 Мб разумно ставить 95-е «Окошки» и худо-бедно работать. Если имеется в наличии от 64 до 128 Мб памяти, то здесь выбор уже побогаче — можно поставить либо **Windows'98**, либо **ME** (т.е. **Windows Millennium**). Хотя выбор кажется богатым только на первый взгляд — **ME**, по сути, тот же 98-й, в котором сделали хороший макияж и удалили аппендицит в виде **DOS**. Ядро практически не изменилось, так что весь «бонус-пак» глюков 98-го остался при нем. Я бы все же посоветовал ставить **Windows'98 Second Edition** — под него и драйверов побольше, и роднее он, что ли. Имеется еще вариант установки **NT4**, но для рядового геймера это совсем уж экзотика. Суровая «Энтя» категорически отвергает всяческие поползновения поиграть во что-нибудь, кроме пасьянса или сапера, что для нас неприемлемо.

Вы, я вижу, являетесь счастливым обладателем 128 Мб памяти. Поздравляю и рекомендую смело устанавливать **Windows 2000**. При объеме памяти от 128 и выше эта система работает просто превосходно, а все слухи про неработающие под ней игрушки сильно пре-

увеличены. Проработав уже более года с **Win'2000**, я лишь один раз попал в ситуацию, когда не заработала игрушка. Это был **Warhammer: Dark Omen**. Он выругался в том смысле, что *«Windows NT installed»*, и не стал запускаться. Все более-менее новые игры идут без нареканий. И еще **Windows2000** практически невозможно повесить, что поначалу несколько непривычно после падучего 98-го. А потом к этому привыкаешь настолько, что по-другому работать просто не можешь.

Если хотите перестраховаться и обладаете большим винчестером, то можно сделать двойную установку **Windows'98/2000**. Создаете два раздела: сначала в один, как обычно, ставится 98-й, а затем во второй — 2000-й; при этом он сам разберется с 98-м и сделает меню загрузки.



Что означает маркировка PC-133 рядом с названием производителя памяти?



Такая маркировка, равно как и маркировка **«PC-100»**, означает, что данная память отвечает стандарту на **SDRAM** модули памяти **PC133** или **PC100**. Эти стандарты определяют, на какой максимальной частоте такие модули памяти могут передавать данные системной шине. Стандарт **PC100** определяет эту частоту в 100 МГц, а стандарт **PC133** — 133 МГц соответственно. **PC133** пришел на смену **PC100** примерно в феврале 1999 года, когда возглавляемая компанией **Via** отраслевая группа, в состав которой входят также крупнейшие производители модулей памяти, сообщила о своем намерении представить новый стандарт на модули памяти для ПК.

Сегодня частота в 133 МГц является максимумом для модулей памяти типа **SDRAM**. Будущее, вероятно, лежит за памятью типа **RDRAM** (**Rambus DRAM**), которую активно поддерживает корпорация **Intel**. Скорость передачи данных здесь может достигать 800 МГц, чего должно хватить на ближайшие лет пять.

Чтобы полноценно использовать память типа **PC133**, ваша материнская плата должна уметь с ней работать, о чем должно быть упомянуто в мануале. В противном случае особого смысла покупать ее нет.

?

Слышал про ограничения на объемы винтов для не самых новых материнских плат. Каковы эти ограничения и как с ними бороться?

!

Если начинать с самых старых материнских плат... Было время, когда считалось, что диск объемом больше 2,1 Гб противоречит представлениям об устройстве окружающего мира и просто не может существовать в природе, а следовательно, не стоит его поддерживать. В память о тех сказочных временах на некоторых винчестерах можно найти вариант установки джамперов, называемый "Limited drive capacity to 2,1Gb". Т.е. покупаете вы себе хард, скажем, на 20Gb, переставляете джампера и наслаждаетесь жизнью в объеме 2,1. Красота! Но остается ощущение, что где-то нас кидают: надо только понять, где.

Когда же стали активно продаваться диски объемом более 10 Гб, некоторые материнские платы по прошествии небольшого времени начинали глючить и выдавали, что объем диска равен всего 6 Гб вместо, например, 13. Эта проблема решалась перепрошивкой BIOS, а данные можно было спасти с помощью специальных утилит по работе с диском на низком уровне, например, DiskEdit; но это уже дело профессионалов.

Если подвести итог, то проблема с ограничением на объем диска, как и множество подобных проблем, решается путем перепрошивки BIOS, что, кстати, полезно также и в профилактических целях, да и чтобы просто не отстать от времени.

?

Становится ли монитор с годами более вредным для глаз за счет изнашивания каких-либо компонентов?

!

Если подойти к вопросу философски, то с годами все становится вредным для глаз. Все стареет, дряхлеет, сморщивается и умирает, и смотреть на этот процесс не то

что вредно, а просто неприятно. Энтропия, однако! Что касается конкретно монитора, то со временем в нем изнашивается практически все, начиная от люминофора на экране и заканчивая блоком питания. Изображение на экране становится более блеклым за счет выгоревшего покрытия, менее контрастным и ярким и более размытым — за счет износа механизма фокусировки луча. А все это приводит к тому, что приходится напрягать зрение, чтобы разобрать, что это у нас там такое нарисовано.

Кроме этого монитор является основным источником электромагнитного излучения в компьютере. Множество статей написано на тему "Монитор и здоровье"; из них ясно одно: к старости монитор начинает выделять все больше и больше этого самого излучения, что вредно уже не только для зрения, но для здоровья вообще.

Для ясности стоит уточнить, что под размытым определением "со временем" следует понимать срок примерно в 5 лет. Многое зависит еще и от фирмы-производителя, и от конкретного монитора. Так что работайте смело, а за пять лет можно накопить и на новый монитор.

?

Корпус моего компьютера со временем стал просто набит пылью. Вредит ли это каким-либо компонентам?

!

Конечно, вредит, да еще как! В первую очередь это выделение тепла и нагрев оборудования в системном блоке. Даже абсолютно новый и чистый системный блок изрядно греется, а тут еще на все компоненты нахлобучена толстая пылевая "шуба". Это все равно, что в жаркий июльский день намазаться тюленным жиром, напаять унты и гонять на собачьей упряжке по барханам Сахары. Тепловой удар гарантирован — как минимум. А компьютер от такого перегрева попросту начнет периодически подвисать. А там, глядишь, еще сгорит что-нибудь...

Второй момент — это статика, или статическое электричество. Обычная пыль сама по себе ток не проводит, но способна накапливать электроста-

тический заряд в процессе работы системного блока. Пока ее не трогать, она находится в состоянии равновесия и угрозы не представляет, но если это равновесие нарушить, скажем, стукнуть по системному блоку или тряхнуть стол, то этот заряд может куда-нибудь разрядиться, и ни к чему хорошему это не приведет.

И в третьих — банальное короткое замыкание. Мало ли что за пыль скопилось в вашем компьютере! Возьмет да и закоротит две дорожки на материнской плате. Потом думай, что это за дымок такой курится над корпусом...

Так что настоятельно рекомендую периодически вооружаться пылесосом и безжалостно расправляться со всякими поползновениями пыли прописаться в системном блоке.

?

При нажатии правой кнопки на десктопе Windows в меню имеется надпись "Рабочий стол Active Desktop". Чем этот Active отличается от обычного десктопа и для чего он нужен? Стоит ли его использовать?

!

От обычного десктопа активный (англ. Active) отличается тем, что позволяет прямо на рабочем столе отображать содержимое веб-страничек. После включения такого режима работы можно добавить на рабочий стол ленту новостей или сводку биржевых котировок. Причем для этого не требуется постоянное подключение к Интернету. Синхронизация содержимого делается либо вручную, с помощью команды "синхронизовать", либо можно настроить автоматическое обновление по расписанию при подключении к Интернету.

Если вы захотите забабахать на рабочий стол картинку в формате, скажем, .jpg, то Windows тут же предложит включить режим Active Desktop, оправдываясь тем, что только в этом случае он сможет отображать подобные картинки. Во всем остальном активный десктоп от обычного не отличается.

Более подробно о работе с Active Desktop можно почитать в справке по Windows, которая вызывается легким нажатием кнопки F1.

INTERNET

СОБЫТИЯ ЗА МЕСЯЦ

Большая онлайн-
вая энциклопедия

Российская часть Интернета с недавних пор обогатилась новым ресурсом "Рубрикон" (www.rubricon.ru). Основное его отличие от серой толпы "мега-развлекательных" и прочих порталов-пустышек заключается в реальной полезности для большинства пользователей. Здесь вы найдете полное собрание наиболее известных энциклопедических изданий в электронном



виде ("Большая советская энциклопедия" в 30 томах, справочники "Москва" и "Санкт-Петербург", "Мифы народов мира", "Народы и религии мира", "Малая медицинская энциклопедия" в 6 томах и еще ряд изданий); огромный каталог аннотированных ссылок на Интернет-ресурсы и мощнейшую поисковую машину. Найдите ответы на все свои вопросы.

Американцы за про-
верку личной почты,
британцы — против

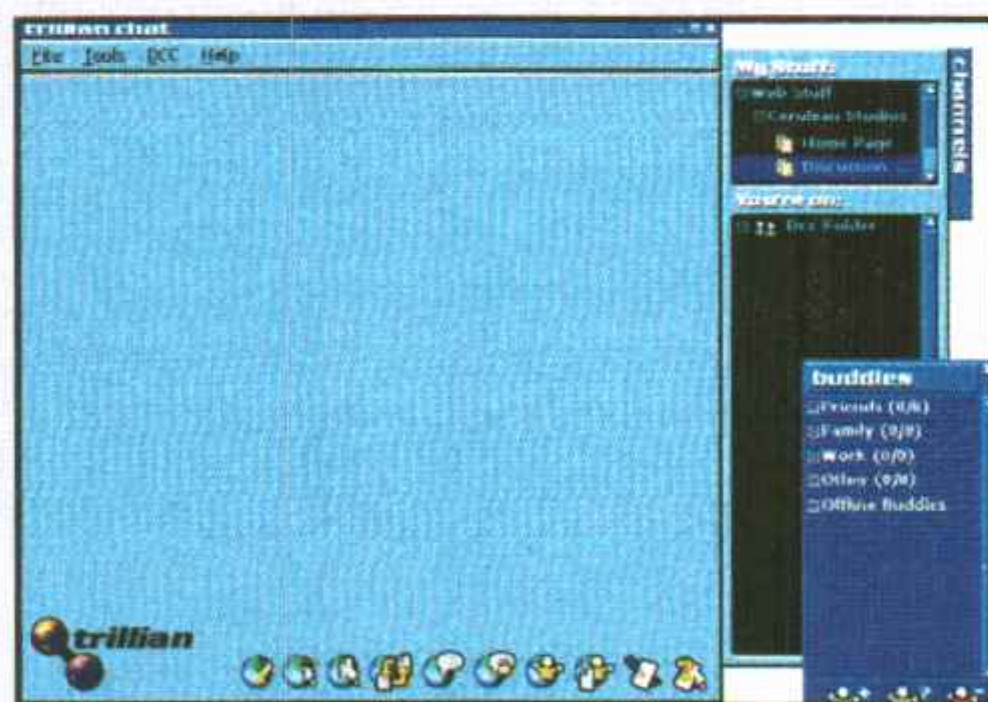
| Intercepting email | | | |
|---|---------|------------|------------|
| A majority of Americans support government interception of criminal suspects' email | | | |
| | Approve | Disapprove | Don't Know |
| All Americans | 54% | 34% | 12% |
| Men | 52% | 35% | 13% |
| Women | 56% | 29% | 14% |
| Whites | 56% | 32% | 12% |
| Blacks | 47% | 38% | 15% |
| Hispanics | 55% | 35% | 10% |
| Republicans | 59% | 31% | 10% |
| Democrats | 52% | 36% | 12% |
| Independents | 53% | 35% | 12% |

носятся к идее тотального контроля электронной почты правительственными организациями, получили шокирующие результаты. Большая часть опрошенных (54%) настолько боится киберпреступников, что согласны на любые меры борьбы с ними, включая и просмотр личной корреспонденции. Против выступили лишь жалкие 34 процента, в то время как первые слухи о политике "мыльного" контроля вызвали бурю негодования и воплей о нарушении прав человека. Идиотизм ситуации состоит в том, что за этим могут последовать и решения о свободном прослушивании

телефонных линий, чтении бумажной почты и допросах/обысках без всяких ордеров. Глядишь, лет через пять-десять наша планета превратится в нечто тоталитарное (фильм "Большой Брат" смотрели?), вдоль и поперек перегороженное колючей проволокой и постами не спящих стражей порядка. Зато свободолюбивые англичане настолько возмутились такой идеей, что специальную "Кампанию против цензуры в Интернете" развернули. Очередь за россиянами...

Аська и ее потомство

Не успели мы возмутиться темпам развития клонированных "Асек", как на коммуникационном небосклоне зажглась еще одна звездочка от неких Cerulean Studios. Главным достоинством утилиты Trillian стала ее совместимость со всеми мыслимыми и немыслимыми форматами передачи сообщений — AIM, ICQ, MSN, IRC (I) и Yahoo! Судя по всему, вещь шикарная (ICQ и IRC-клиент в одном флаконе!), в чем вы сможете убедиться, заглянув на наш диск. А "Ася" тем временем продолжает творить непотребства: бороться с дурацкими баннерами мы уже научи-



лись, теперь придется разбираться еще и с онлайн-овой Java-ICQ, доступной по адресу www.icq.com/icqwebbie. Многоплатформенность, хранение контактов и архивов на защищенном сервере — это хорошо, но не планируют ли разработчики со временем отказаться от "обычной" "Аски"? Неудивительно, что часть пользователей от них отвернулась, правда, их выбор, MSN Messenger (самый популярный "Интернет-пейджер" в 12 странах от США до Бразилии), особо удачным не назовешь. Зато в Microsoft-то как рады — теперь у них есть шанс мощным сжатием челюстей откусить еще один кусок сетевого пирога. Такими темпами скоро любой софт не от Microsoft можно будет в ранг альтернативщины заносить.

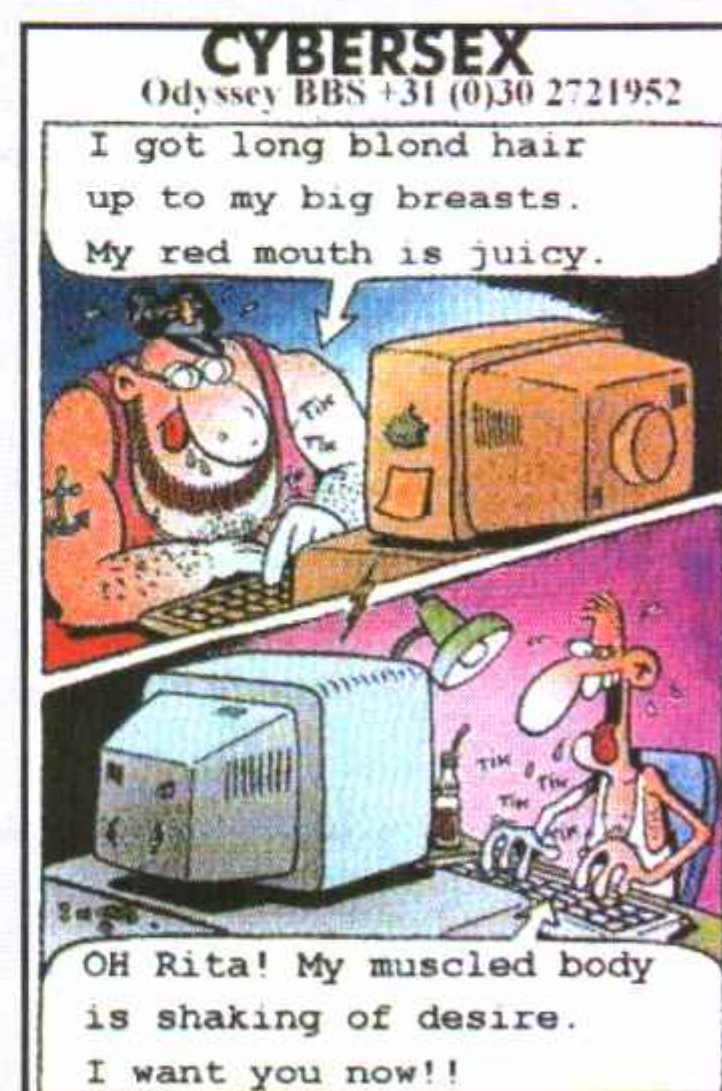
My name is...



Израильский подданный Томер Криси, обладатель доменного имени www.tomer.com, подал заявку о смене фамилии на... ".com". В ответ на закономерный вопрос "нафига?" израильтянин ответил, что так "людям будет проще запомнить адрес моей домашней странички". Хорошо еще, что паренек не на каком-нибудь "халявном" хостинге с километровым адреском сидит. А вообще уже недалек день, когда строка "KPyTON XaKeP {www.kpytonxaker.ru.net/fedya2008/home/18/main.html}" в графе паспорта "Ф.И.О." станет обычным делом.

Венерические чаты

Представители министерства здравоохранения США заявили, что увеличение числа случаев заражения венерическими заболеваниями может быть связано с растущей популярностью общения в чатах. "Складывается впечатление, что, когда люди знакомятся в чатах, они думают, что их отношения безопасны сами по себе, почему и не предохраняются", — говорят венерологи. Очень похоже на очередной псевдонаучный бред — чем знакомство в онлайн отличается от такового же на улице?

Борьба с вирусами
в стиле Microsoft

Microsoft, устав клепать бесконечные патчи, исправляющие зияющие "дыры" в системе защиты "Аутгляка", пошла на не имеющий аналогов шаг, призванный раз и навсегда решить проблему с вирусами, приходящими по почте. Новая версия чудо-почтового клиента Outlook 2002, входящая в состав пакета Office XP, будет просто-напросто отказываться скачивать более 30 типов файлов-вложений. В черный список попали *.exe-файлы, командные *.bat, скрипты разных типов, скринсейверы, html (а как же письма в этом формате?) и все остальные представляющие интерес для вирусоклепателей вещи. Проблема в том, что эти файлы интересны не только вирусописателям, но и "обычным" пользователям; как отказаться от аттачей вообще, я даже и не представляю. Мораль басни такова: переходите на The Bat!, свободный от глупых ограничений и имеющий на порядок меньше пробоин в системе безопасности. А хотите чувствовать себя в танке, не боясь прожорливых вирусов и злых хакеров, — поставьте резидентный антивирусный монитор и персональный фаервол. Вот и все премудрости.

Сетевой полиглот

Компания «ПРОМТ», занимающаяся разработками технологий машинного перевода, объявила о расширении своих онлайн-услуг: открытии французской, немец-



кой и испанской версий системы Translate.ru (www.translate.ru) в дополнение к имеющимся английской и русской. Соответственно, у нас появилась возможность переводить тексты (как и web-странички с электронной почтой) с французского на русский, с немецкого на английский и, что особенно актуально, с испанского на немецкий.

Почем фунт "Мира"?

По сообщениям представителей крупнейшего онлайн-аукциона со странным названием eBay, весь день крушения космической станции, как и несколько последующих, они только тем и занимались, что старательно удаляли все сообщения о про-



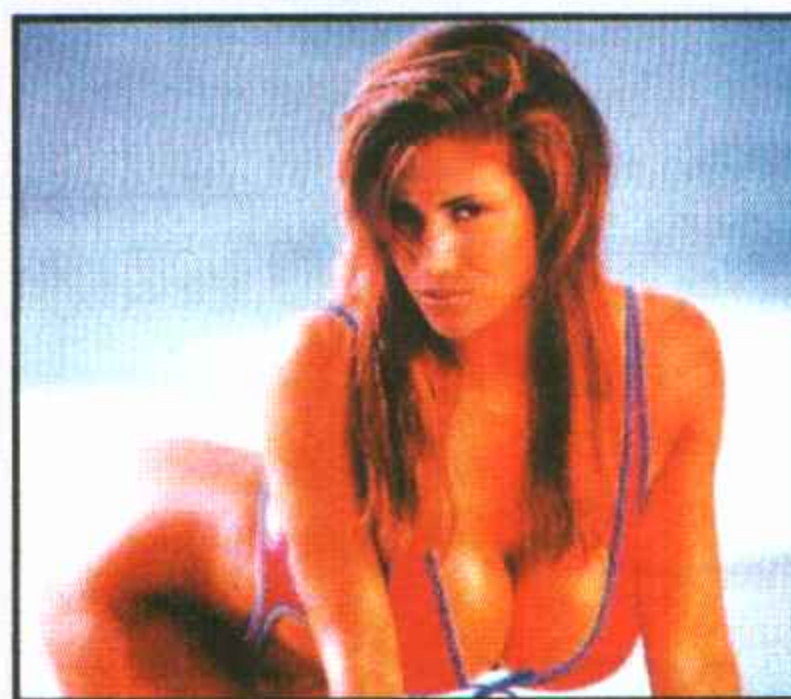
даже якобы существующих обломков "Мира". Первый мошенник заявил о намерении продать кусок истории уже через несколько часов

после того, как станция исчезла в водах Тихого океана (вместе со всеми обломками и осколками).

P.S. Совершенно случайно у меня в руках оказался такой обломок; надо будет — обращайтесь. ;-)

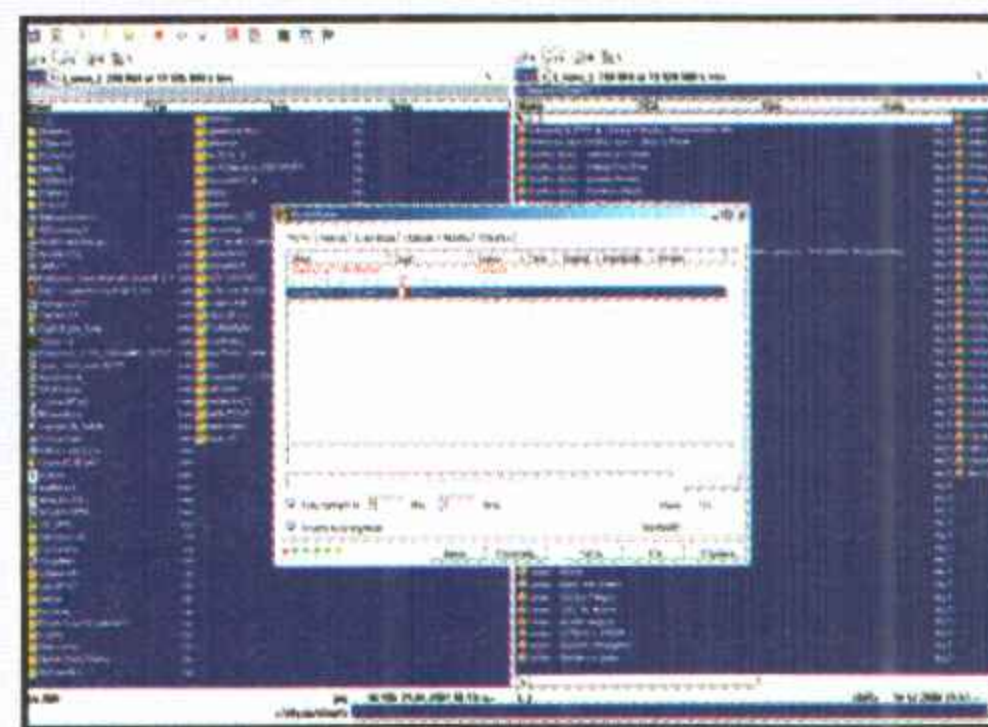
MP3 — угроза для музыкальной индустрии?

Небывалое развитие незаконного копирования музыкальных произведений стало причиной проблем на музыкальном рынке. По последним подсчетам, продажи CD и кассет за последний год упали на 1,3% по стоимости и на 1,2% по количеству. Дело даже не в жалких процентах (хоть это и миллионы), а в общей тенденции, которая с течением времени грозит только обостриться. В ответ на это зубры музыкального бизнеса не преминули больно ударить по разносчикам ненавистного формата, подав в суд на портал MP3.com за очередное нарушение авторских прав. Штраф в 300 тысяч зеленых рублей производит впечатление, но еще больше впечатляет сумма, выплаченная звукозаписывающим компаниям за все время существования сайта: 133 миллиона долларов. Свою лепту в борьбу с mp3 внес и Microsoft, безуспешно противопоставляющий популярному формату свой защищенный от копирования Windows Media. По неподтвержденным пока слухам, в операционную систему Windows XP будут встроены специальные версии аудиокодеков, автоматически снижающие (!) качество воспроизведения mp3 до жалких 56 Kb/s. Позже появилась информация, что Sony Music совместно с двумя другими компаниями планирует загнать такой вкусный рынок mp3-музыки, переделав его на коммерческий лад. Гиганты будут выпускать сборники композиций в mp3-формате на различных носителях и продавать их по пока не определенной цене. От DVD, битком набитого любимой музыкой в сравнительно приличном качестве, лично я бы не отказался, вопрос лишь в том, сколько это удовольствие будет стоить.



Медвежьи услуги

Вслед за печально известным "Напстером" и его аналогами в Сети стали появляться и более серьезные программы, раз-



решающие меняться не только музыкой (картинками, архивами), но и всеми остальными типами файлов. Одной из первых ласточек стала BearShare, найти которую можно на нашем компактe. Спешите воспользоваться, пока не прикрыли.

Сколько стоит sex.com?

Домен www.sex.com, зарегистрированный частным лицом несколько лет назад и впоследствии перехваченный неким субъектом, в ходе недавнего судебного разбирательства был оценен в 65 миллионов долларов. Именно эту сумму придется уплатить вороватому веб-мастеру, уже заработавшему на сайте свыше 40 миллионов хрустящих бумажек. Business.com, кстати, "всего" за 7,5 миллионов ушел — неужели порноиндустрия уже заткнула за пояс традиционный бизнес?

Второе рождение Интернета

Представители более сотни университетов США на пару с рядом исследовательских лабораторий и федеральных организаций подписали соглашение о продвижении нового коммуникационного проекта с кодовым названием "Интернет 2". Следующее поколение всемирных сетей вберет в себя все последние наработки в области телекоммуникаций, позволяя обмениваться как аудио- и видеоизображениями в реальном времени, так и гигабайтами данных на космических скоростях, не сравнимых с возможностями современных технологий. Развитие проекта пойдет по проторенной дорожке: военные, ученые, богатые энтузиасты и — следом за ними — широкие пользовательские массы. Когда? Ориентировочно к 2007 году; время на прокладку толстого кабеля еще есть. ■

Интересная тенденция намечается в последнее время в игровой индустрии. Термин «профессиональный игрок» (человек, зарабатывающий на компьютерных играх), в былые времена вызывавший разве что снисходительную усмешку, все прочнее входит в нашу жизнь. Смотрите сами: игры — хлеб для бетатестеров, обозревателей (новостников и игровых журналистов), квакеров/анрылеров (не всех, конечно), игроков-гидов в онлайн-играх и еще целой вереницы специалистов. Но то специалисты, а что прикажете делать представителям многочисленного семейства «геймер обыкновенный»? Ответ прост — играть. В мультиплеер, по Сети. На деньги. В *Urban Mercenary* (www.urbanmercenary.com). Заинтересовались? Читайте дальше...

Почем фраги для народа?

На первый взгляд, *Urban Mercenary* — заштатнейший онлайн-экшен, не самая удачная попытка урвать частичку успеха *Quake 3*, *Unreal Tournament* или *Counter-Strike*. Одиночная игра отсутствует как класс (тренировки и разминки с ботами не в счет), хотите поиграть — извольте пожаловать в Интернет (локальная сеть или модем официально не поддерживаются). Режим игры имеется два — *Boot Camp* (тренировки с ботами) и *Internet Play* (без комментариев). Никаких вариаций проведения кровопролитных сражений пока не наблюдается: дефматч — и точка (ждите скорого патча с добавлением ко-

конкурентами, тщательно прорабатывая геймплей и графику, оттачивая движок и соблюдая баланс (это, правда, тоже имеется в наличии), когда можно привлечь немало поклонников, сыграв на одном из сильнейших человеческих

ДЕФМАТЧ НА ДЕНЬГИ

URBAN MERCENARY

Кровь и деньги (оранжевая монетка на полу) — *Urban Mercenary* во всей своей красе.



Между нами — желанная монетка. Кто окажется быстрее?



BACK

INTERNET PLAY

| SERVER NAME | MAP | PLAYERS | FEE | TYPE | PING |
|-------------------|----------|---------|-----|------|------|
| FREE GAME MOSHPIT | oil dm | 0/8 | 0 | DM | 282 |
| Mo Money | oil dm | 0/2 | 100 | DM | 385 |
| Super fast | kombai | 0/2 | 250 | DM | 399 |
| Wait n Den | starship | 0/16 | 75 | DM | 401 |
| GimmeGimme | kombai | 0/4 | 300 | DM | 405 |
| HIGH STAKES | starship | 0/2 | 400 | DM | 444 |

Выбор сервера.

Чем хуже коннект, тем существеннее стартовый взнос — забавно...

SERVER INFO

FREE GAME MOSHPIT
Time Limit (min.): 5
Heals: 1

PLAYERS

| RATING | PING |
|--------|------|
| | |

мандных побоищ). Небогато, зато совершенно бесплатно...

Но это лишь поверхность, на титул короля сетевых развлечений игрушка вовсе не претендует. Зачем бороться с именитыми

шутка, все максимально серьезно: — в *Urban Mercenary* играют исключительно на деньги. Если вы не боитесь проиграться в пух и прах, умеете управляться с шотганом и уверены в своих силах — добро пожаловать в мрач-

чувств — жажде славы и денег? У разработчиков, небольшой компании *Bloodmoney Universe* (хорошенькое название, ничего не скажешь), в рукаве зажат самый мощный козырь — хрустящая зеленая бумажка с портретом американского президента. Это не

ный, жестокий и прагматичный мир. Здесь знают цену человеческой жизни, пусть и виртуальной. Цена ей — доллары...

Опасные игры

В *UM* есть место и сражениям «на интерес». Часть серверов предназначена для «бесплатных» тренировок начинающих — бросаться в бой, не разобравшись с основными принципами игры, глупо, а счета безрассудных товарищей имеют обыкновение опустошаться с ужасающей быстротой. Щедрые разработчики дарят каждому новому играющему 1000 кредитов, 10\$ в пересчете на привычную валюту. Сразу снять их с аккаунта не выйдет, разработчики не такие дураки, чтобы разбрасываться

Игрушка может выглядеть неплохо, если постарается.



долларами по всем сторонам света. Размер стартового взноса колеблется от 0 до 400 кредитов — потерпеть неосуществимое для кошелька поражение получится как минимум два раза.

Запах денег ощущается и непосредственно во время игры. Битву здесь выигрывает не тот, кто собрал самый впечатляющий урожай фрагов, и даже не самый осторожный — секрет успеха заключается в маленьких монетках, выпадающих из разорванных на клочки противников. Можно и вовсе избегать кровопролитных

схваток, нагло уводя монеты из-под носов обалдевших оппонентов. Вопрос с оружием решен крайне оригинально: каждый игрок появляется на свет с полным запасом смертоносных игрушек, аптечки и бонусы отсутствуют. Никаких мотаний по коридорам в поисках полезных

вещишек, сплошное мясо. Боеприпасов нет вообще — их роль играет энергия, растрачиваемая на выстрелы (чем мощнее пушка, тем ощутимее потеря) и восстанавливающаяся с течением времени. Тактика боя сведена к минимуму — знай себе бегай да стреляй, не забывая подбирать монетки. Неплох набор вооружения, в котором найдутся многие знакомые по «Думам-Квейкам-Дюкам-Анриалам» пушки: пулемет, молниеносный Lighting Gun, рейлган, ракеты и гранаты, замораживатель и защитное поле (включаем — и бро-

саемся денежки собирать). Эффекты выстрелов напоминают Elite Force — те же цветастые фейерверки, только не столь впечатляющие.

Полигональные убийцы

Движок UM позаимствован у старика Quake (за номером один). Маленькие текстуры, «рваная» анимация моделей — никаких визуальных излишеств не ждите. Впрочем, благодаря яркости красок визуальный ряд выглядит вполне мило (все внимание на скриншоты), да и требования к коннекту сравнительно невелики, а в игре на реальные деньги это главное.

Графика здесь глубоко вторична, не в ней изюминка. Хотя от более современного движка я бы не отказался. Зато динамично и оригинально, а победа дает не только чувство глубокого морального удовлетворения, но и более ощутимые (для кошелька) результаты. Равно как и поражение — не говорите потом, что вас не предупреждали. Советовать игру всем и каждому к постоянному, так сказать, употреблению не буду: проигрываете еще. А вот попробовать стоит, а там, глядишь, и «разденете» богатеньких любителей мультиплеера... ■

P.S.: Дистрибутив игры можно раздобыть в Интернете (www.urbanmercenary.com) или взять с нашего диска.

ЭЛЕКТРОННЫЙ ПОДМАСТЕРЬЕ

полезные программы для работы с электронной почтой

Если вы постоянно пользуетесь услугами электронной почты, то кроме почтового клиента вам не помешает установить и еще несколько весьма полезных программ. Эти приложения пригодятся для выполнения заданий, с которыми e-mail клиенты справляются далеко не самым лучшим образом (быстрая проверка почтового ящика на предмет новой корреспонденции, восстановление сообщений с неправильной кодировкой и т.п.). Обзору таких вспомогательных утилит и посвящена данная статья.

Кто стучится в дверь ко мне?

Наверное, каждому из вас хотя бы раз приходилось ждать какое-нибудь чрезвычайно срочное и важное письмо, которое должно прийти буквально через пару ми-

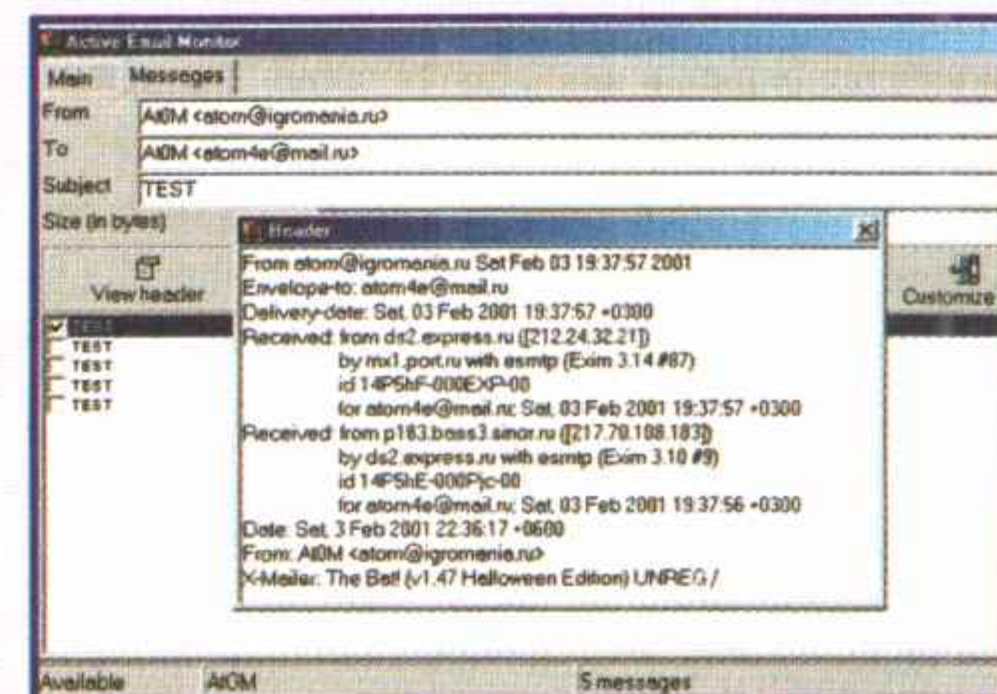
нут, но... каждая проверка ящика показывала, что послания все нет и нет. После нескольких минут бдения в любимом почтовом клиенте это дело как-то надоедает, и пользователь отвлекается по своим делам, зачастую просто забыв про экстренное сообщение. Однако, как бутерброд всегда падает маслом вниз, так и важная корреспонденция обычно приходит аккурат после последней проверки аккаунта. Можно смириться с таким положением вещей или взять за правило заглядывать в свой ящик каждые ...надцать минут онлайн, но есть способ и получше. В Интернете можно найти множество программ, умеющих периодически проверять содержимое вашего ящика. С наиболее интересными из них мы сейчас и познакомимся.

Active Email Monitor 1.0

Разработчик: Виктор Сажин aka VicMan
Размер: 496 Kb

Лицензия: Shareware (ограничение функциональности)

Язык интерфейса: Английский
www.vicman.net/emailmon/russian/index.htm



Достаточно мощное средство автоматической проверки ящиков электронной почты и, опционально, защиты компьютера от спама и вирусов типа Melissa или ILoveYou, передающихся исключительно по e-mail. На-

ходясь в трее, утилита оповещает пользователя о новых сообщениях, отображает отправителя, получателя, размер и тему сообщения. Позволяет удалять письма, не скачивая их с сервера, в ручном или автоматическом (с помощью фильтров) режиме. Имеет достаточно удобный (хотя и несколько корявый) и простой в освоении интерфейс (также доступно визуальное редактирование фильтров любой сложности). Основное отличие от аналогов — наличие готовой для употребления базы данных фильтров по вирусам и спаммерам. В общем, хорошая штука, но коммерческая лицензия делает ее далеко не самым лучшим выбором (с учетом того, что существует и полностью бесплатный софт такого же класса).

Рейтинг: 

7-Way 1.21

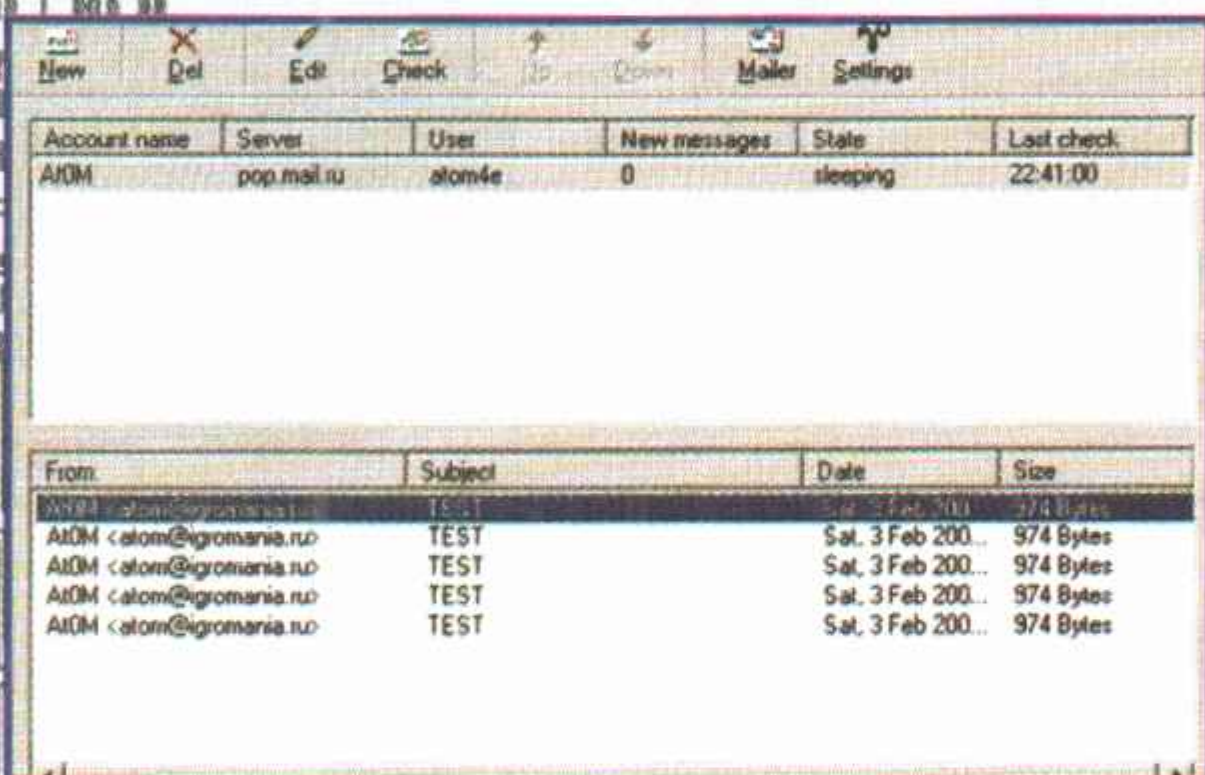
Разработчик: Jean-Baptiste Joret

Размер: 366 Kb

Лицензия: Freeware

Язык интерфейса: Английский

<http://7way.virtualave.net/>



Маленькая и удобная (да еще и бесплатная!) программка для проверки почты по протоколу POP3. Позволяет создавать неограниченное количество аккаунтов, устанавливать любые интервалы их проверки; при получении новых сообщений оповещает пользователя проигрыванием звука, а также анимацией своего значка (доступна масса всевозможных вариантов). Опционально может запускать ваш почтовый клиент по умолчанию (для того, чтобы можно было тут же ознакомиться со свежей корреспонденцией). Интерфейс сделан довольно удачно и легко конфигурируется.

Рейтинг: 

MailSweep 2.31

Разработчик: Shellfish Software

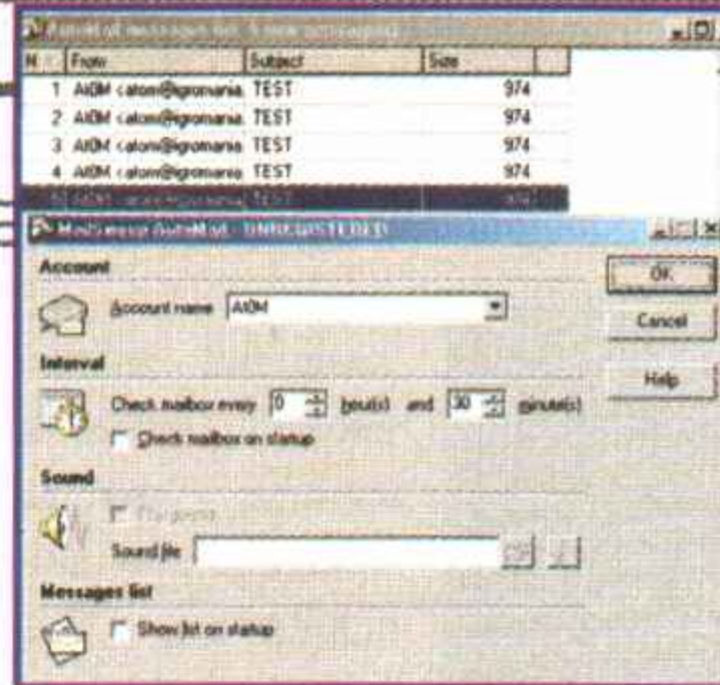
Размер: 1501 Kb

Лицензия: Shareware (ограничения функциональности)

Язык интерфейса: Английский

<http://www.shellfishsoft.com>

Это приложение состоит из двух частей — собственно MailSweep, предназначенной



сообщений (без их загрузки на компьютер), и небольшой утилиты AutoMail для автоматической проверки новой почты. Разрешается одновременно использовать множество аккаунтов и самостоятельно настраивать систему фильтров. Впрочем, и без недостатков не обошлось — так, в бесплатной версии нельзя даже выбрать звуковое оповещение о приходе почты, да и не очень понятно, почему разработчики не объединили два имеющихся модуля в один (постоянно переключаться между ними не очень-то удобно).

Рейтинг: 

MAPIotify:

Shadow of Power! 2.03.SE

Разработчик: Максим Маленьков, Silmaril Software

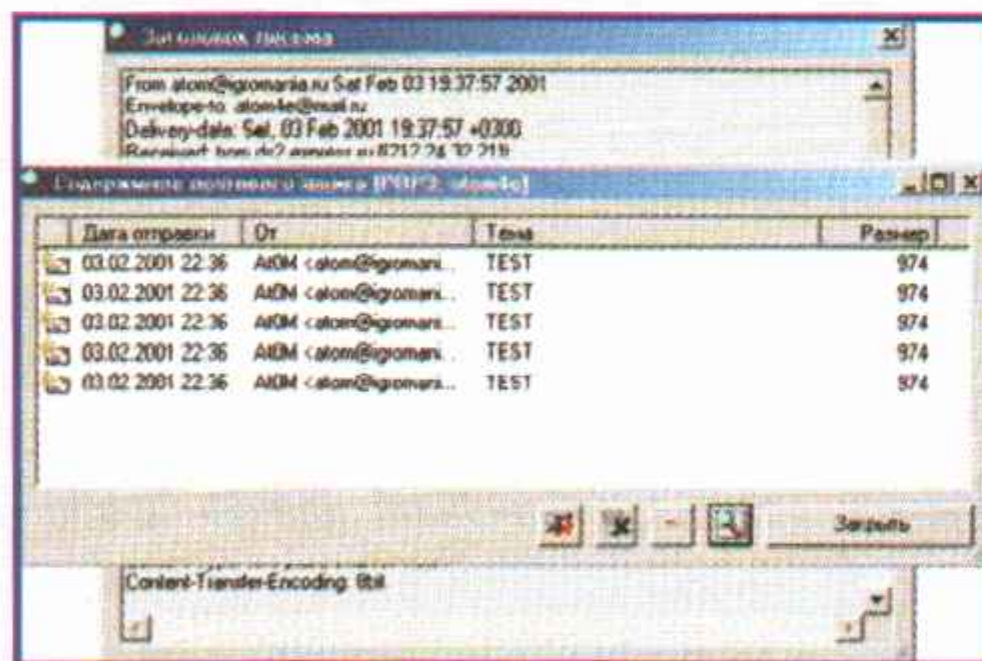
Размер: 2363 Kb

Лицензия: Freeware (для некоммерческого использования)

Язык интерфейса: Русский

www.silmarilsoftware.com

Превосходная программа, обладающая



возможностями всего перечисленного софта плюс еще несколькими крайне полезными функциями (такими, как проверка общих папок Microsoft Exchange). Основное предназначение приложения, проверка электронной почты, реализовано просто великолепно (только эта утилита не пытается соединиться с сервером в оффлайне, чем грешит большинство «коллег»), прочие функции — фильтрация сообщений, просмотр заголовков имеющихся писем — тоже на уровне. Единственное, в чем данная разработка уступила Active Email Monitor, это отсутствие готовых баз данных по спаммерам (впрочем, это совсем не страшно — никто не мешает заняться заполнением такой базы самостоятельно). Утилита позволяет выбирать любые оповещения о приходе новой почты, отлично взаимодействует с любым почтовым клиентом и поддерживает большинство общепринятых протоколов электронной почты (MAPI и CDO для Microsoft Exchange, а также POP3 и IMAP4 (!)

для просмотра и фильтрации свежих почтовых

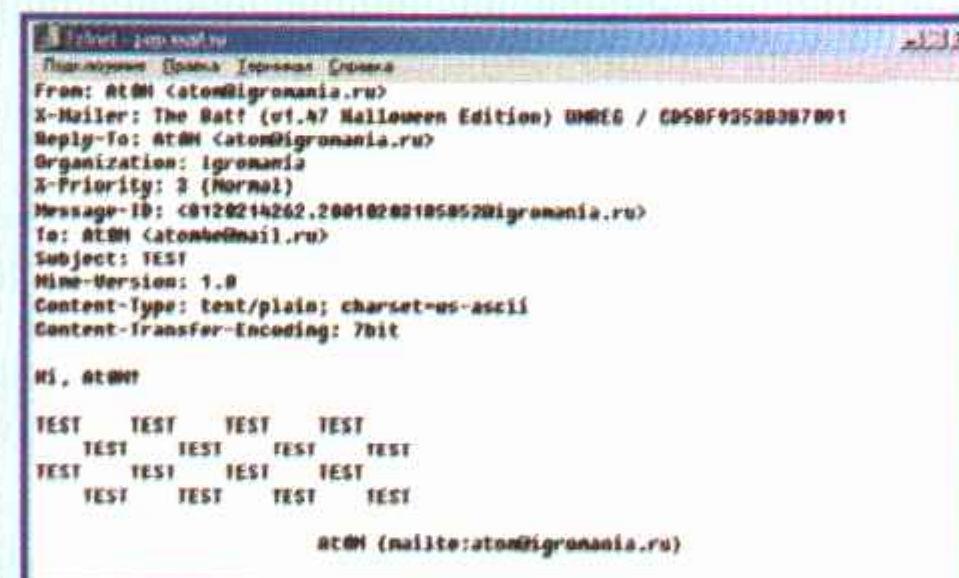
для E-mail). Интерфейс очень прост, удобен и симпатичен (и не забудьте про его русскоязычность), а главное — все это удовольствие распространяется бесплатно и возиться с регистрациями вам не придется.

Рейтинг: 

Проверяем почту без помощи софта

Иногда складываются такие ситуации, когда вам надо срочно проверить свой почтовый ящик, а вот необходимых для этого программ под рукой нет. Web-интерфейс тоже доступен далеко не всегда (особенно когда вы пользуетесь ящиком, предоставленным вашим провайдером или какой-либо другой организацией, не раздающей аккаунты всем желающим). В этом случае лучше воспользоваться средствами Telnet, стандартного приложения Windows. Сразу предупрежу, что эта программа является консольной, то есть требует ввода всех команд «ручками», без всяких «горячих клавиш» и меню. Но мы-то с вами люди бывалые, неудобства нас не испугать, так что переходите в меню Пуск, выбирайте раздел Выполнить и вводите строчку типа telnet {ваш pop3-сервер} 110 (например, telnet pop.mail.ru 110).

Если вы ничего не напутали, перед вами появится окно Telnet, в котором будет написано приглашение сервера, говорящее об удачном



установлении соединения (что-то вроде +OK mPOP POP3 server ready <всякие числа@mail.ru>). Теперь следует ввести свой логин (команда user ваш_логин) и, дождавшись запроса пароля (+OK Password required for user *****), ввести пароль (команда pass ваш_пароль). Если все было сделано без ошибок, появится сообщение типа +OK *****s maildrop has X messages (YYY octets), где X — это количество сообщений в ящике, а YYY — их размер. Теперь вы можете использовать любые из следующих команд:

top X Y — просмотреть первые Y строк сообщения номер X (нумерация писем зависит от времени их получения);

delete X — удалить сообщение X;

quit — отключиться от сервера. После ввода этой команды желательно дождаться сообщения вроде +OK POP3 server at mail.ru signing off (иначе после разъединения вы некоторое время не сможете «достучаться» до сервера).

Конечно, это не слишком удобно, но зато очень быстро, и, проверяя почту описанным способом в присутствии посторонних, можно легко прослыть «крутым хакером» среди всех своих знакомых.

Пойми меня

Вследствие того, что в Рунете не существует единого стандарта кодирования русскоязычных сообщений, письма, прошедшие через несколько серверов, могут претерпеть многочисленные изменения кодировки, что выливается в невозможность прочитать исходное сообщение (попробуйте понять, что значит, например, «оНЙЮ, юМРНМ!»).

Программ, служащих для восстановления таких сообщений, существует немало, правда, большинство из них практически ничем не отличаются друг от друга, почему мы и ограничимся обзором только одного приложения.

VCW VicMan's ReCoder 1.21

Разработчик: Виктор Сажин aka VicMan
Размер: 355 Kb

Лицензия: Freeware

Язык интерфейса: Русский

www.vicman.net/vrec/index.htm

Программа состоит из двух частей: «Стандарт» и «Буфер». «Стандарт» служит для перевода текстов из одной кодировки в другую (поддерживаются win, koi8, dos, alt, latinica), также имеются и средства для

расшифровки многократно перекодированных текстов (те самые нечитательные письма). Интерфейс приложения весьма прост и приятен, есть очень

удобная функция «Доктор», помогающая быстро подобрать нужную кодировку. Про-

грамма умеет работать с латиницей (это когда слова пишутся vot tak, kak seichas), настоящей бедой многих русскоязычных пользователей (особенно тех, кто находится за границей). Вторая часть приложения, «Буфер», предназначена для перекодировки сообщений прямо в онлайн: удобно для работы с той же латиницей. Теперь вам не придется разбирать килобайты корявого текста — достаточно воспользоваться средствами «Буфера». Не забудьте, что эту утилиту можно применять не только с e-mail: она поможет и пользователям Аськи/Irc, а также форумов и конференций.

Рейтинг: 

Разные полезности

Напоследок рассмотрим несколько весьма полезных утилит, которые могут пригодиться многим из вас. Вот только попытка классифицировать эти программы ни к чему хорошему не привела.

Safe Letter 1.0

Разработчик: Gyрман The Grym

Размер: 835 Kb

Лицензия: Freeware

Язык интерфейса: Английский

<http://hlamovnik.narod.ru/Programs.htm>

Это приложение пригодится тем, кто предпочитает работать с электронной почтой через Web-интерфейс (иными словами, из окна браузера). Программка позволяет подготавливать сообщения, которые затем



будут скопированы в Explorer через буфер обмена, вести архив корреспонденции и адресную книгу. Вы получаете все те возможности, которых ранее были лишены (но которые имеются у большинства почтовых клиентов). Весьма удобно, но, на мой взгляд, лучше не извращаться и установить хотя бы самый простенький e-mail клиент.

Рейтинг: 

AutoMail 1.9

Разработчик: Alchemy Lab

Размер: 272 Kb

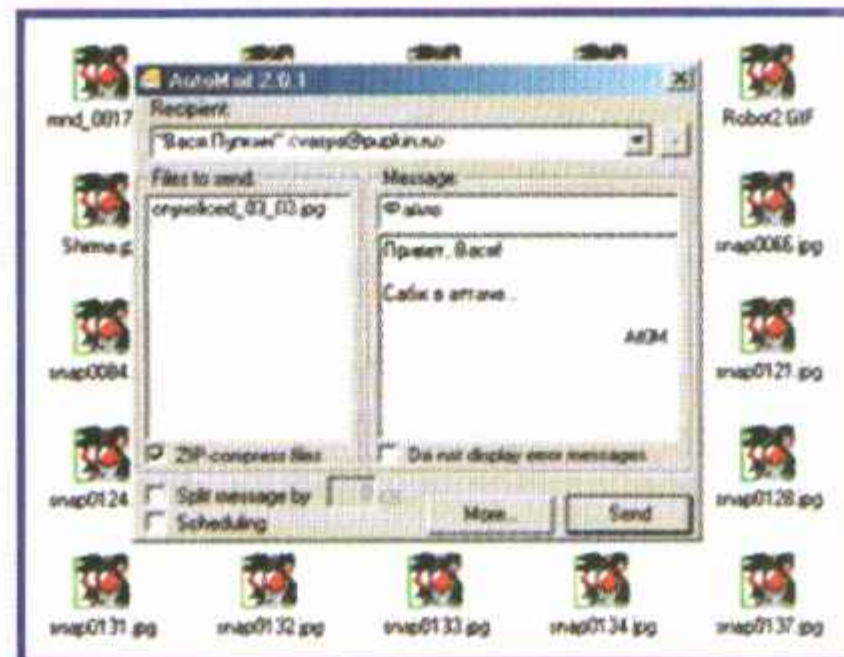
Лицензия: Shareware (показывает напо-

минания о регистрации)

Язык интерфейса: Английский

www.alchemy-lab.com

Отличная утилита для быстрого отправления файлов по электронной почте прямо из окна Проводника Windows. Позволяет очень быстро (за два клика!) создавать



и отправлять письма нужным людям (имеется адресная книга, дополнительно можно автоматизировать приложение для автоматической отправки ваших файлов). Скорость работы очень высокая. Даже сравнивать с большинством почтовых клиентов (особенно с неповоротливым MS Outlook) не хочется. Весьма удобной является возможность запуска приложения из командной строки (пригодится тем, кто предпочитает использовать не стандартный Explorer, а что-нибудь более функциональное). Есть поддержка автокомпрессии вкладываемых в письмо файлов, также имеется возможность работы с макросами и шаблонами (полезно для быстрого составления заголовка/тела письма).

Рейтинг: 

Qbem 1.0

Разработчик: DxFan

Размер: 233 Kb

Лицензия: Freeware (требуется регистрация в базе данных программы)

Язык интерфейса: Русский

www.dxfania.boom.ru

Многие провайдеры (особенно в крупных городах) в рекламных целях предоставляют такую услугу, как бесплатный доступ к электронной почте. Если вы пользуетесь этим сервисом, рассматриваемое приложение наверняка вас заинтересует, так как оно было создано специально для поиска и заказа файлов посредством e-mail. Интерфейс реализован максимально просто — вы выбираете поисковик и вводите строку для поиска. Затем на ваш адрес приходит ответ с результатом запроса. Далее вам необходимо ввести ссылку на необходимый файл (заметьте, что можно с тем же успехом затребовать и html-страничку), и он через некоторое время окажется в вашем почтовом ящике. Для всех любителей халявы вещь просто незаменимая.

Рейтинг: 

Заметаем следы

| | |
|-----------------------------|----------------------------------|
| Кому: | vasya@pupkin.ru |
| Копия: | pupkin@vasya.ru |
| От кого: | Bill Gates <billg@microsoft.com> |
| Тема: | Hello! |
| Hello, Vasya! | |
| Ты меня узнал? | |
| Best regards, Дядя Билли | |

Хотите иметь возможность отправлять письма с абсолютно любого адреса (хоть и не существующего в природе)? Тогда

обратите внимание на сервер www.quick-mail.ru. Он является одним из лучших в своем роде, правда, разработчики не гарантируют успешного дохождения письма до адресата. Данная служба весьма полезна, когда вам надо срочно отправить сообщение человеку, в добропорядочности которого вы очень сомневаетесь (вдруг он потом ваш ящик мусором закидает), сойдет она и для регистрации на подозрительных сайтах (так можно избежать спама, который так любят рассылать многие фирмы-однодневки).

Интересное в сети

www.cometzone.com



Любителям оригинальных и нестандартных решений, поклонникам унитазов на рабочем столе и порнографии на кнопке «Пуск» стоит обратиться на CometZone (к стиральным порошкам и тетям Асям не имеет никакого отношения) самое пристальное внимание. Неужели вам еще не надоели стандартные и ужасно занудные курсоры Windows? Тогда бегом на обозреваемый сайт, где этого добра имеется в избытке. Найдется все, что только может представить самое воспаленное воображение — от стандартных пальцев/розочек/сердечек до покемонов и Бритни Спирс.

<http://test.msk.ru/index.htm>

Хотите больше узнать о себе, научиться лучше понимать своих близких и знакомых, достичь успеха в выбранном начинании, наконец? Разобраться в своем внутреннем мире вам поможет обширная подборка психологических тестов, представленная на данном сервере. Психологи плохого не посоветуют.

1. Нахрена не могу найти страницу

Страницу, которую ты ищешь, кто-то удалил нафиг. Или хозя сервера нажрался как скотина и отключил электричество. И вообще ее здесь никогда не было и нахрена ты тут ее ищешь непонятно.

www.pikenet.ru/~marat/

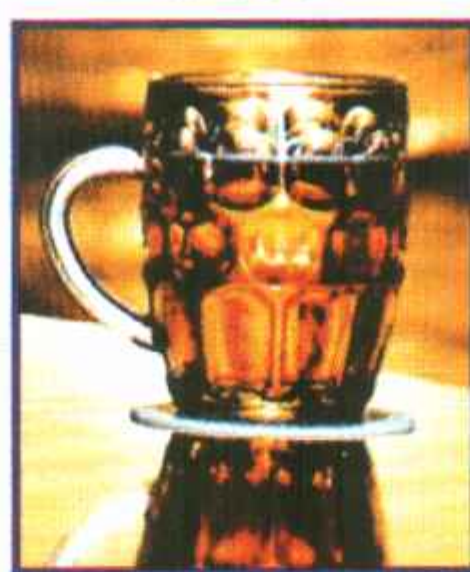
На первый взгляд, по этому адресу ничего нет. На второй тоже — глаз мозолит только стандартное сообщение об ошибке «Сервер не найден». И лишь на третий

взгляд замечаешь, что здесь определенно что-то не так... что — узнаете сами.

<http://name.list.ru>

Набирать адреса сайтов в адресной строке браузера — удовольствие еще то. Хорошо, когда «имя» нужной странички коротко и лаконично (www.site.ru) — пара коротких ударов по кнопкам, и мы на месте. Но в особо запущенных случаях для доступа к искомой паге приходится вводить всяческие монстрообразные конструкции вроде www.geocities.com/SiliconValley/Hompages/Stuff/Site/Page1.html — так и до артрита недалеко... А сколько раз вы ошибались раскладкой клавиатуры, теряли бумажки с записями?.. То ли дело спокойно ввести строчку «Домашняя страничка Васи Пупкина» и оказаться в виртуальной обители друга. Мечты? Вовсе нет — я только что описал новый проект «Адреса по-русски» службы list.ru, позволяющий использовать удобные русскоязычные названия ресурсов вместо их реальных адресов.

<http://pivo.kulichki.net/>



Здесь вам расскажут (и покажут) о пиве. Море информации свежего разлива — пивные обзоры, новости, фотографии, смешные истории и анекдоты... разве что кружку не нальют.

<http://www.yeah.ru/arbat/>

Садится человек за компьютер, собирается поработать или в Кваку погонять, и вдруг... кнопка «Пуск» начинает убежать от указателя мышки, экран мерзко трясется, ходит ходуном и переворачивается вверх ногами, система задает дурацкие вопросы и как бы невзначай форматирует винчестер... страшно? (Версия о том, что пользователь просто пьян, рассмотрению

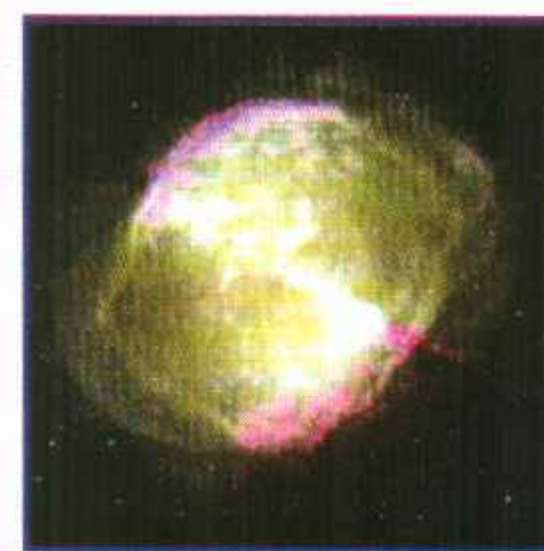
не подлежит.) Естественно, что винт форматируется «понарошку», а все глюки легко убираются, но подшутить таким образом над незадачливыми приятелями можно очень неплохо. Проги для подобных розыгрышей лежат на вышеуказанном ресурсе, берите, сколько вам нужно. Главное — соблюдать меру: ведь знакомый, валяющийся на полу в бессознательном состоянии, — не самое лучшее следствие шутки.

<http://arctest.cjb.net/>

Каждый мало-мальски продвинутый юзер хоть раз да использовал какой-нибудь архиватор. Другой вопрос, был ли его выбор оптимальным? Arj, Rar, Zip, Ace плюс куча менее известных аналогов, утилиты и плагины для работы с ними, сравнительные характеристики (одно лучше подойдет для сжатия аудиозаписей, другое — для упаковки текстов) — все это имеется на обозреваемом сайте.

<http://rapod.chat.ru/>

Космос — это, оказывается, очень красиво. Планеты, звезды и туманности в различных ракурсах выглядят просто сногшибательно, заставляя черной завистью завидовать космонавтам,



на такую красоту ежедневно глазеем. На страничке «Астрономическая картина дня» вы найдете впечатляющие

фотографии звездного пространства (каждый день — новые!) с исчерпывающими комментариями. Ну почему моя фамилия не Гагарин?

<http://4a2x.4anything.com/email/sign-up/>

Отличная находка для любителей халявы — гигантская подборка бесплатных e-mail адресов (попробуйте подсчитать, сколько их там). В самом деле, сколько можно на скромном @mail.ru отсиживать: @4games — вот подходящий адресок для геймера! ■

Игровые ссылки

www.cyber-terra.net

Своими руками создаем и выращиваем динозавра, выпускаем его на волю, подкармливаем и заставляем драться с другими хищниками... Нет, это не Black&White и даже не тотальная конверсия Creatures. Перед вами полностью русскоязычная онлайн-стратегическая игра Cyber Terra. Бесплатный совет: перед началом действия не поленитесь прочитать правила, иначе мгновенно заблудитесь в генотипах и дискретных матрицах.

www.edf-project.org/main.php

X-Com умер, но дело его живет, ведь по этому адресу расположилась страничка группы фанатов игрушки, задумавших самостоятельно написать продолжение (!). Работы находятся в самом разгаре, свежие силы ребятам нужны как никогда — не желаете ли поучаствовать в возрождении великой серии?

www.kapookigames.com/zombie/Zombie.html

Зомби атакуют! Хватайте в руки осинный кол и вставайте на защиту планеты

от нашествия злобных космических тварей — это последний шанс землян и неплохой способ расслабиться после напряженного дня.

<http://www.7wolf.net/index.php?content-underground>

Ссылка для неутомимых исследователей внутренностей игр и прочих любопытных личностей, интересующихся материалами рубрики «Вскрытие». Фактически это и есть «Вскрытие», только слегка видоизмененное и ведомое другими людьми (не имеющими никакого отношения к журналу). Единственная беда — неприлично малое количество отпрепарированных игр (видимо, это временно).

www.nfsmods.com

Если вы считаете, что моды и Total Conversion'ы — прерогатива экшен-игр, то вы жестоко ошибаетесь. В доказательство своих слов привожу ссылку на крайне любопытный мод для Need for Speed: High Stakes под названием Detroit Muscle. По словам разработчиков, это есть не что иное, как «оффлайновая версия» NFS: Motor City, даром что на другом движке.

www.3dshots.com

Архиполезнейший ресурс для любого геймера. С его помощью можно как посмотреть на картинки из интересующей игры перед покупкой диска (один качественный скриншот скажет о продукте больше, чем десяток слабых статей), так и полюбоваться на скриншоты из еще не вышедших проектов (надо же держаться в курсе событий, да и пометать никогда не бывает вредно).

**www.dailyradar.com/
features/directhit_feature_
page_2089_1.html**

Лара Крофт (Tomb Raider), Джулия Стрейн (F.A.K.K.2), Ринн (Drakan) известны большинству геймеров как одни из наиболее впечатляющих женских персонажей в компьютерных играх. Но у них есть и младшие сестры, проживающие на всяческих консолях и улаждающие взоры приставочников. Своеобразный «хит-парад» таких вот «второплановых» красоток расположился по вышеуказанному адресу. М-да... «наши» все же лучше.

www.wwf.com/games/online/

Неплохой сюрприз для любителей рестлинга — подборка браузерных мини-игрушек со знаменитыми борцами в «главных ролях». Фанатам — рекомендуется, остальным — исключительно в ознакомительных целях.

http://gamemusic.boom.ru

Сайт, целиком и полностью посвященный музыке из популярных игр. Особенно порадовал факт наличия не только застарелых саундтреков образца 1990 года, но и ряда композиций из свеженьких игрушек (основной формат — mp3).

www.cinemaware.com

В припадке благотворительности видная компания разработчиков Cinemaware решила осчастливить играющее человечество бесплатным доступом к своим хитам — King of Chicago (гангстерская стратегия про самого Капоне) и Lords of the Rising Sun (тоже стратегия, но уже в мире средневековой Японии). Все хорошо, только игры уж очень старые. Хотя на халяву и укус сладкий, и VGA-графика — не помеха.

http://www.planetunreal.com/realmaps/main.htm

Сайтов с «самопальными» картами для Unreal Tournament хоть пруд пруди, а толку от большинства — ноль. Как выбрать достойный уровень, если из всех сведений о нем имеется лишь размер файла и малюсенький скриншот? Данный ресурс интересен как минимум двумя вещами — к рассмотрению здесь принимают исключительно реалистичные уровни (космодромы и звездолеты отдыхают), каждый из которых затем тщательно исследуется в мест-

ной лаборатории. Все низкопробные поделки без сожаления пристреиваются на заднем дворе, поэтому можете качать что угодно — отстоя не будет.

www.casino2000.ru

Казино — это азартные игры, огромные ставки, выпивка, музыка и стриптиз. Впрочем, не обольщайтесь: несмотря на завлекающее название, выпивку и стриптиз здесь почему-то не предлагают. Денег тоже как-то не заметно, зато азартные игры имеют место быть. Также доступна небольшая коллекция интеллектуальных игр (есть возможность игры как с компьютером, так и с живым соперником).

www.e-sportgames.ru

Известный каждому квакеру личный сайт Полосатого (ps.xaos.ru) перерос в полноценный ресурс, посвященный наиболее известным мультиплеерным экшенам и всему, что с ними связано. С изменением статуса покрутел и контент. За счет привлечения дополнительных ньюс-мейкеров стали оперативнее обновляться новости. Также на сайте появился огромный раздел «Файлы», где вас всегда ждут самые новые и популярные файлы для Quake1/2/3, C-S и UT. Особое внимание привлекают разделы «Галерея» и «Фильмы». В них вы сможете увидеть мир киберспорта своими глазами — будь то в фотографиях или в видеороликах. К числу же наиболее ценных и интересных разделов относятся «Стратегия» и «Конфиги». Простудировав статьи, написанные профессиональными игроками, вы сможете научиться тонкостям стратегии в популярных экшенах и тут же скачать конфигурационные файлы известных игроков. Словом, посещение портала E-Sportgames.ru не пройдет даром ни для одного игрока, увлекающегося мультиплеерными экшенами. ■

квалифицированная техподдержка — круглосуточно



легкий путь в
ИНТЕРНЕТ
Подключайтесь!

Доступ без учета времени —
\$58 (до 240 часов в месяц)

Dial up — от **\$0,7** в час

Выделенные линии —
64 - 128 Кбит/с

Интернет-карты RINET
\$10, \$30, \$58

быстрая регистрация,
удобная оплата,
бесплатная доставка

Тел.: (095) 2383922, 9167009
http://www.rinet.ru
e-mail: info@rinet.ru



Борьба со спамом

Навряд ли сейчас можно найти хоть одного пользователя Интернета, ни разу не слышавшего о таком явлении, как спам. В данной статье мы рассмотрим несколько способов борьбы с этим неприятным явлением сетевой жизни. Тем же счастливым, которых это бедствие еще не коснулось, я предлагаю предварительно ознакомиться с врезкой.

Меры предосторожности

Прежде чем вести разговор о том, как противостоять спаммерам, давайте определимся с тем, откуда они узнают наши почтовые адреса. В Сети существует несколько глобальных спаммерских служб, готовых за некоторую сумму предоставить всем желающим тысячи работоспособных e-mail адресов, найденных на просторах Интернета специальными программами-сканерами. Вы не задумывались о том, на скольких страничках (форумы, гостевые книги, всяческие регистрационные анкеты и т.п.) вы оставляли свои данные? Не сомневайтесь, рано или поздно эти сведения станут достоянием какого-нибудь ушлого «охотника за информацией» (вышеупомянутые службы оплачивают услуги таких товарищей).

Поэтому весьма разумным шагом будет заведение нескольких почтовых адресов, наиболее важные из которых не следует оставлять где попало. Особенно это касается порносайтов и страничек, посвященных таким вещам, как warez («ворованное» программное обеспечение), hack&crack, а также всяческой «халяве». Есть и другой способ избежать попадания в нежелательные списки рассылки. Допустим, у вас есть почтовый ящик igroman@mail.ru для переписки с друзьями. Если вам потребуется оставить свои данные на каком-либо сайте, вместо igroman@mail.ru вы пишете что-нибудь типа igromanNO_SPAM@mail.ru, igroman@NO_SPAMmail.ru или igromanHET_SPAMUI@mail.ru. Предполагается, что все желающие черкнуть вам пару строчек поймут, в чем дело, и введут ваш на-

стоящий адрес, а вот необразованная программа-сканер купится на уловку, внеся в свою базу неверную запись. Впрочем, далеко не каждый пользователь Интернета слышал о таких штучках, и вы можете стать жертвой собственной хитрости, не получив нужного письма (отправленного по неправильному адресу).

Методы борьбы

Как показывает статистика, даже самый осторожный человек может подвергнуться спаммерской атаке — ваш e-mail адрес может быть обнародован почтовым сервером или даже провайдером. Из этой ситуации есть несколько выходов, наиболее простым из которых является уничтожение всей ненужной корреспонденции (для этого существ-

вуют специальные фильтры, встроенные в некоторые почтовые программы, а также «антиспаммерские» приложения). Кроме того, можно попробовать обратиться к администрации сервера, с которого была выслана реклама (за такие штучки ящик нарушителя должны удалить). Ну а самым мстительным можно посоветовать ответить спаммеру «ударом на удар», для чего существует специальное программное обеспечение.

Фильтры

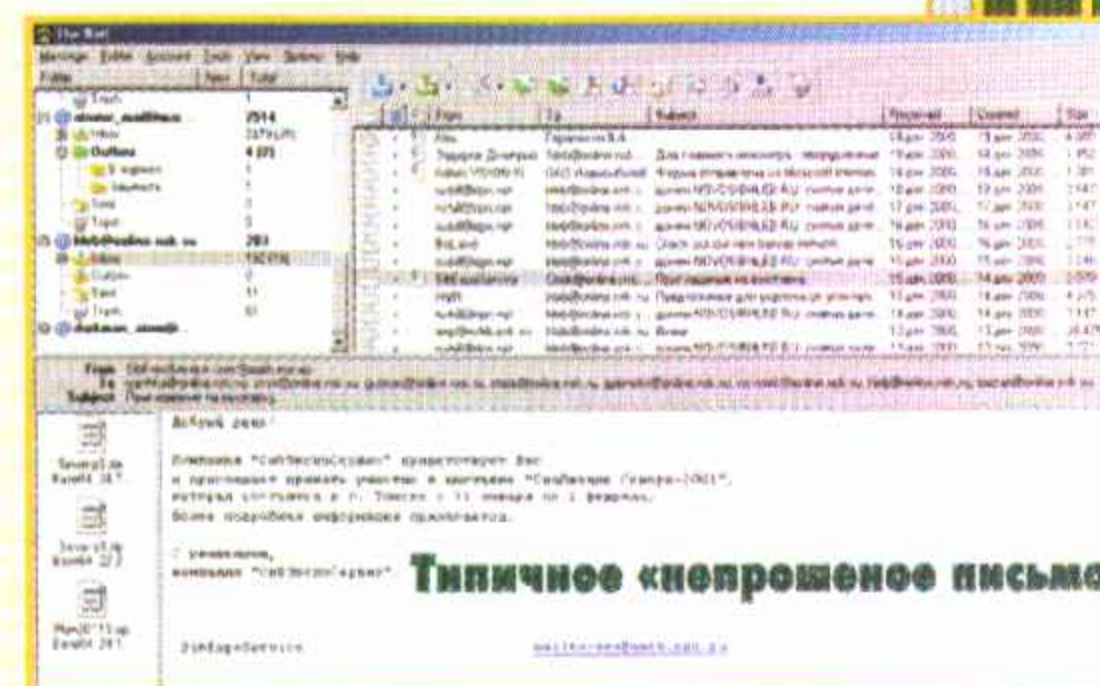
Многие почтовые клиенты (например, The Bat!), разрешают создавать специальные фильтры, служащие для сортировки входящей корреспонденции. Немного повозившись с настройками, можно заставить свою программу уничтожать всю ненужную почту прямо на сервере, не затрачивая время на ее закачивание. Для примера создадим новый фильтр, автоматически «убивающий» письма от злобного спаммера Феди Мышкина, постоянно захламляющего ваши ящики рекламой.

Запустите The Bat! и откройте меню Account/Sorting Office/Filters. Теперь перейдите в раздел Selective Download и нажмите кнопку New. Введите имя (Name) нового фильтра и «сигнальные строки» (Signal

Что такое спам?

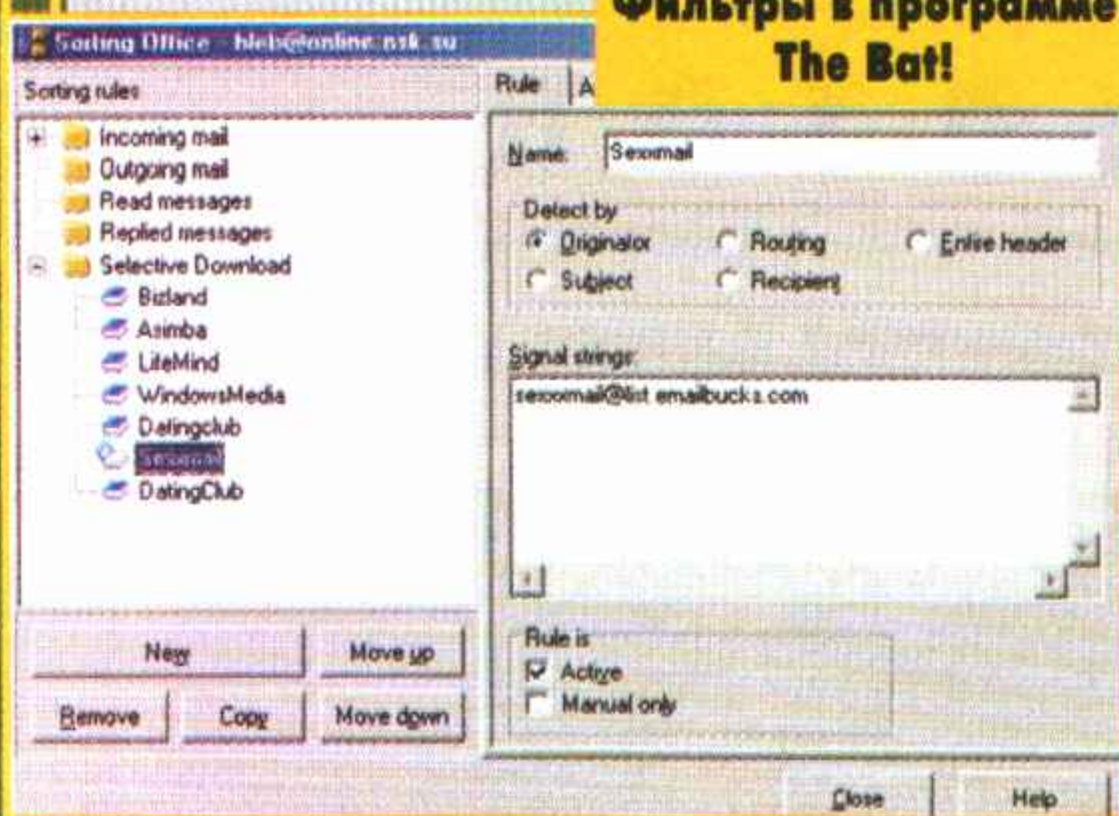
История появления на свет термина «спам» (Spam) довольно забавна. Это слово вошло в обиход после телешоу актеров группы «Monty Python», которые во время представления ни с того ни с сего раздражались рекламой колбасного фарша «Sparam». Сейчас же под этим термином обычно подразумевают **массовую** и, главное, **непрошеную рассылку сообщений** (как правило, рекламного характера) по электронной почте. Каждому из вас наверняка доводилось находить в своем почтовом ящике (обычном, не электронном) рекламки типа «Продам муку, сахар», листочки с предвыборными обещаниями или бесплатные газетенки серии «перед употреблением прочитать». А назойливые коммивояжеры, предлагающие всем подряд купить их никчемные товары? Спам — это то же самое (реклама каких-либо услуг, сайтов, компаний), только рассылается посредством e-mail.

На первый взгляд, никакой проблемы — рекламное сообщение всегда можно удалить, не читая, но... Во-первых, в некоторых случаях такие письма занимают несколько мегабайт (когда в сообщение вложены файлы с дополнительной информацией), что при плохой связи может затормозить получение остальной корреспонденции. Во-вторых, многие спаммеры отправляют свои письма тысячам человек одновременно, что приводит к дополнительной нагрузке на сервер провайдера, прилично ухудшая качество его работы. И в-третьих, получение десятка-другого подобных сообщений в день (как обычно случается с крупными компаниями) не самым лучшим образом скажется на вашем настроении (проверено на личном опыте). Особенно «радуют» многие отечественные конторы, с удовольствием информирующие потенциальных клиентов/партнеров о своих «неоценимых» услугах (во многих других странах рассылка «мусора» считается **нарушением закона**). И если забугорные товарищи, как правило, высылают коротенькие ссылки на свои «супер-пупер» сайты, наши соотечественники не прочь поделиться увесистыми прайсами и рекламными каталогами.



Типичное «непрошеное письмо»

Фильтры в программе The Bat!



Strings, то есть текст, который будет служить для опознавания нежелательного сообщения. Обратите внимание на панель **Detect by**, где можно указать, в какой части письма искать опознавательную информацию (**Originator** — отправитель, **Subject** — тема, **Routing** — служебные сведения, **Recipient** — получатель, **Entire Header** — весь заголовок сообщения). В нашем случае необходимо ввести строку «Федя Мышкин» и выбрать пункт **Originator**. Если вам нужна более «тонкая» настройка — обратитесь к вкладке **Advanced**.

У метода есть и недостаток: необходимость в постоянном обновлении условий фильтрации (адрес отправителя, тема сообщения и т.п.). В случаях, когда спама слишком много и отправителями являются разные люди/организации, проще будет воспользоваться специальными «антиспаммерскими» приложениями.

Специализированные программы

Напоследок рассмотрим несколько программ, облегчающих борьбу со спаммерами (бесплатные версии упомянутого софта, вместе с их более подробным описанием, можно найти *на нашем диске*).

Spam Buster 1.9

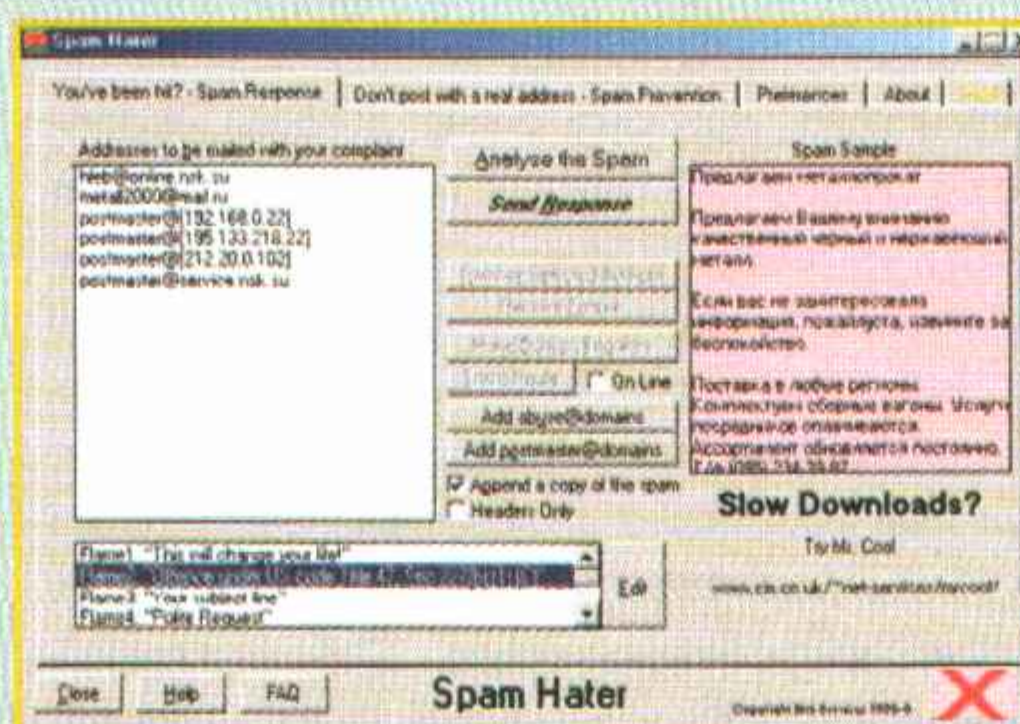
Разработчик: Contact Plus Corporation
Размер: 1367 Kb
Лицензия: Freeware/Shareware
Язык интерфейса: Английский
www.contactplus.com

Крайне полезная утилита, с помощью которой можно сразу отличить спам от обычных пи-

съем, удалив его в случае необходимости. Распознавание таких посланий осуществляется по тысячам критериев («подозрительные» темы вроде «Зарабатывайте 100000\$ в неделю!», «Уникальное предложение», «Крутейшее порно»; отсутствие обратного адреса и т.п.). База данных приложения насчитывает около 20000 почтовых адресов и доменов, с которых осуществлялись массовые рассылки всяких «гадостей». Вы можете вести такую базу самостоятельно, а также добавлять новые условия отбора нежелательных сообщений. На мой взгляд, сейчас это лучшее средство борьбы со спамом.

Spam Hater 2.09

Разработчик: Net Services
Размер: 854 Kb
Лицензия: Freeware
Язык интерфейса: Английский
www.compulinc.co.uk/~net-services/spam/



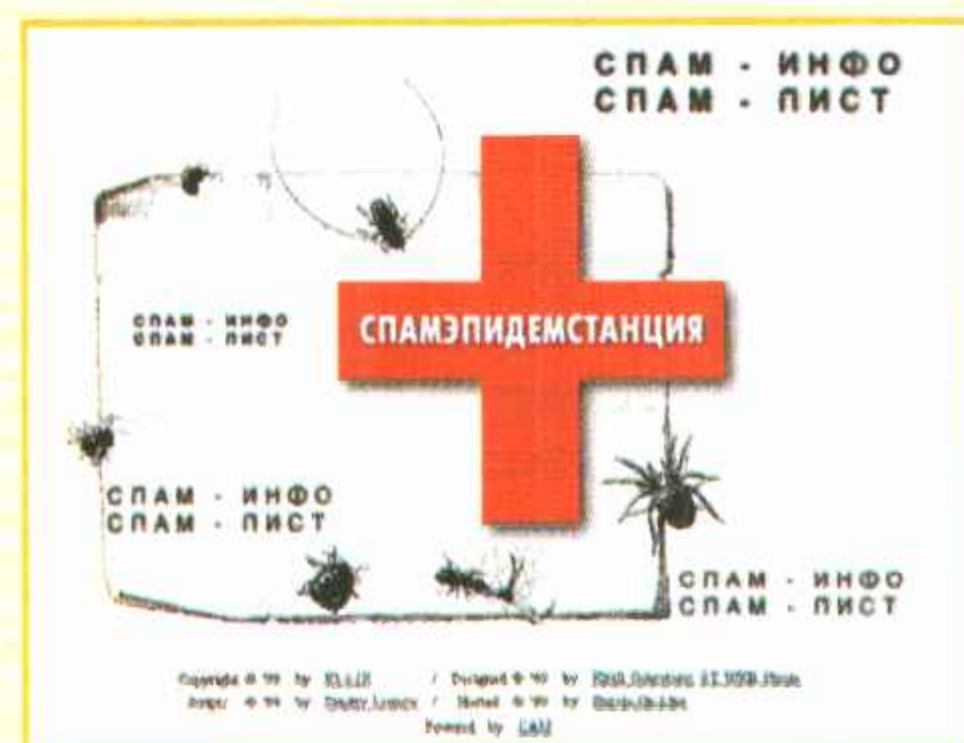
Программа служит для анализа полученного вами спама (есть возможность интеграции со многими популярными почтовыми клиентами). **Spam Hater** поможет вам в борьбе с этим неприятным явлением, посыл спам-сообщения провайдеру или администратору нарушителя (после этого ваш обидчик, скорее всего, лишится своего почтового ящика). Есть возможность занесения отправителя в специальные «черные списки», которые ведутся на многих крупных сайтах. Помимо бесплатной версии продукта, на сайте разработчика можно найти и «золотой» вариант (**Spam Hater Gold**), имеющий больше функций, но распространяемый только на коммерческих условиях.

Bounce Spam Mail 1.8

Разработчик: Albert Yale
Размер: 277 Kb
Лицензия: Freeware
Язык интерфейса: Английский
<http://ay.home.ml.org/>

Это приложение предназначено для запутывания спаммеров путем отправления им сообщения о недоступности вашего почтового ящика (такие уведомления обычно приходят в ответ на письмо, отправлен-

Полезные ссылки



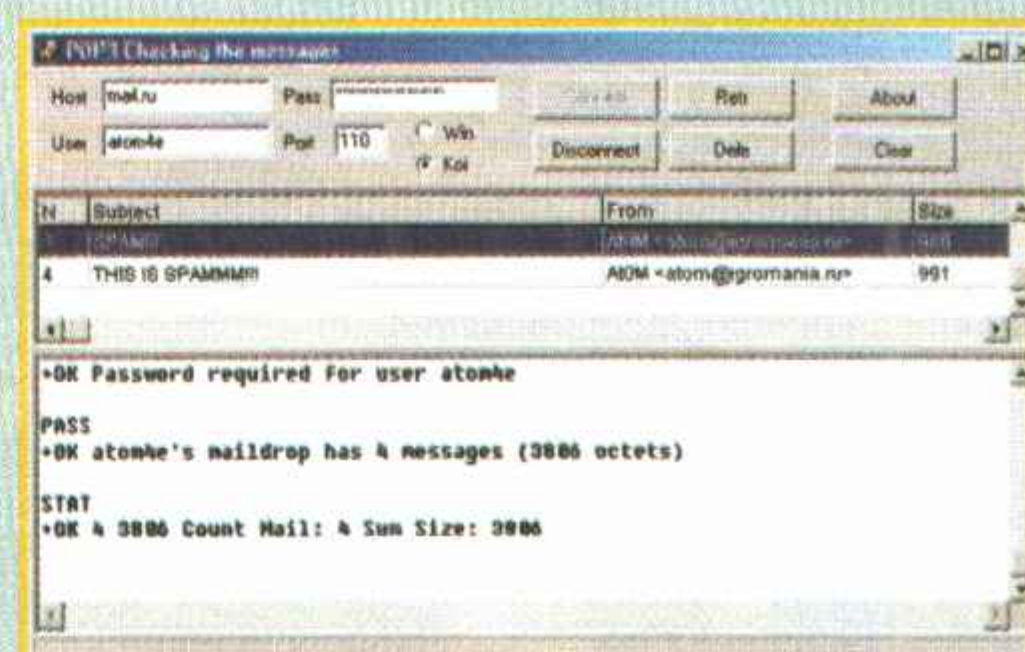
В Сети есть несколько служб, специализирующихся на борьбе со спаммерами. Вот адреса некоторых из них:

<http://spamcop.net/>,
www.junkbusters.com — специальные «антиспаммерские» сайты, содержащие массу полезной информации;
www.ezhe.ru/ses/ — спамэпидемстанция, содержащая список некоторых «известных» спаммеров, и другие интересные сведения;
http://nospam.spb.ru/cgi-bin/r_spam.cgi — «увесистый» список отечественных спаммеров.

ное по несуществующему адресу). Весьма удобная штука — получив это сообщение, спаммер наверняка исключит вас из своего списка рассылки.

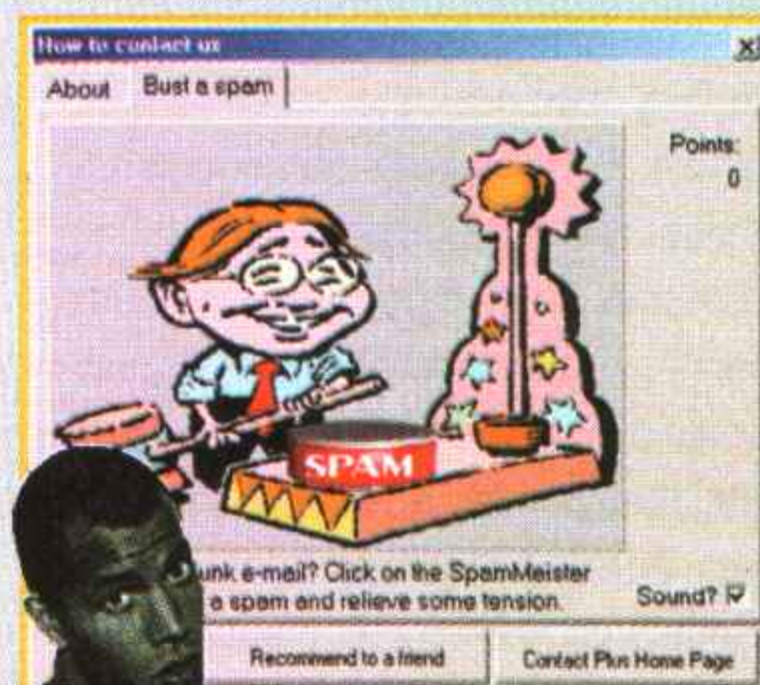
POP3 Check 1.0.1

Разработчик: Vadim Antonyanc
Размер: 223 Kb
Лицензия: Freeware
Язык интерфейса: Английский
www.vadim.itgo.com



Данная программа не является специальным средством для борьбы со спамом (это просто утилита для проверки ваших ящиков на предмет новой почты), но никто не мешает использовать ее для удаления всяческого мусора. Соединившись с почтовым сервером, приложение показывает список имеющихся сообщений, часть из которых можно тут же уничтожить.

Засим прощаюсь с вами до следующего номера. Берите нужные программы, устанавливайте фильтры и храните свои почтовые ящики в чистоте и порядке. ■



ЯЗЫК СКРИПТОВ

Статья №5

Как заставить игру подчиняться ВАШИМ правилам

«Лечь! Встать! Идти! Бежать! Ползти!...»
О чем это я? Да просто так, отдаю команды. Кому? Да никому — тренируюсь перед написанием статьи. Дабы не случилось того, что вы сейчас, покрутив немного указательным пальцем у виска, перевернете страницу, спешу разъяснить. Дело в том, что тема этой статьи — скрипты в играх.

Скрипт — кто он?

Далее я нацепляю очки и начинаю прохаживаться поперек аудитории. Этимология слова *скрипт* восходит к английскому *script*, что первоначально означало некий текст, написанный на пергаменте. Имеются также производные от этого слова, к примеру, «манускрипт», что означает текст, написанный рукой (!) Однако нас будет интересовать другое значение исследуемого слова, появившееся в докомпьютерную эпоху и связанное с развитием постановочных развлечений, а именно: спектаклей, кино и телевидения. Я имею в виду понятие «сценарий».

Доподлинно известно, что актеры, играющие в кино, и дикторы на телевидении все свои действия выполняли согласно объемному труду не на один килобайт, хранившемуся тем не менее на бумажном запоминающем устройстве (БЗУ), который (труд) и носил столь замечательное название — сценарий.

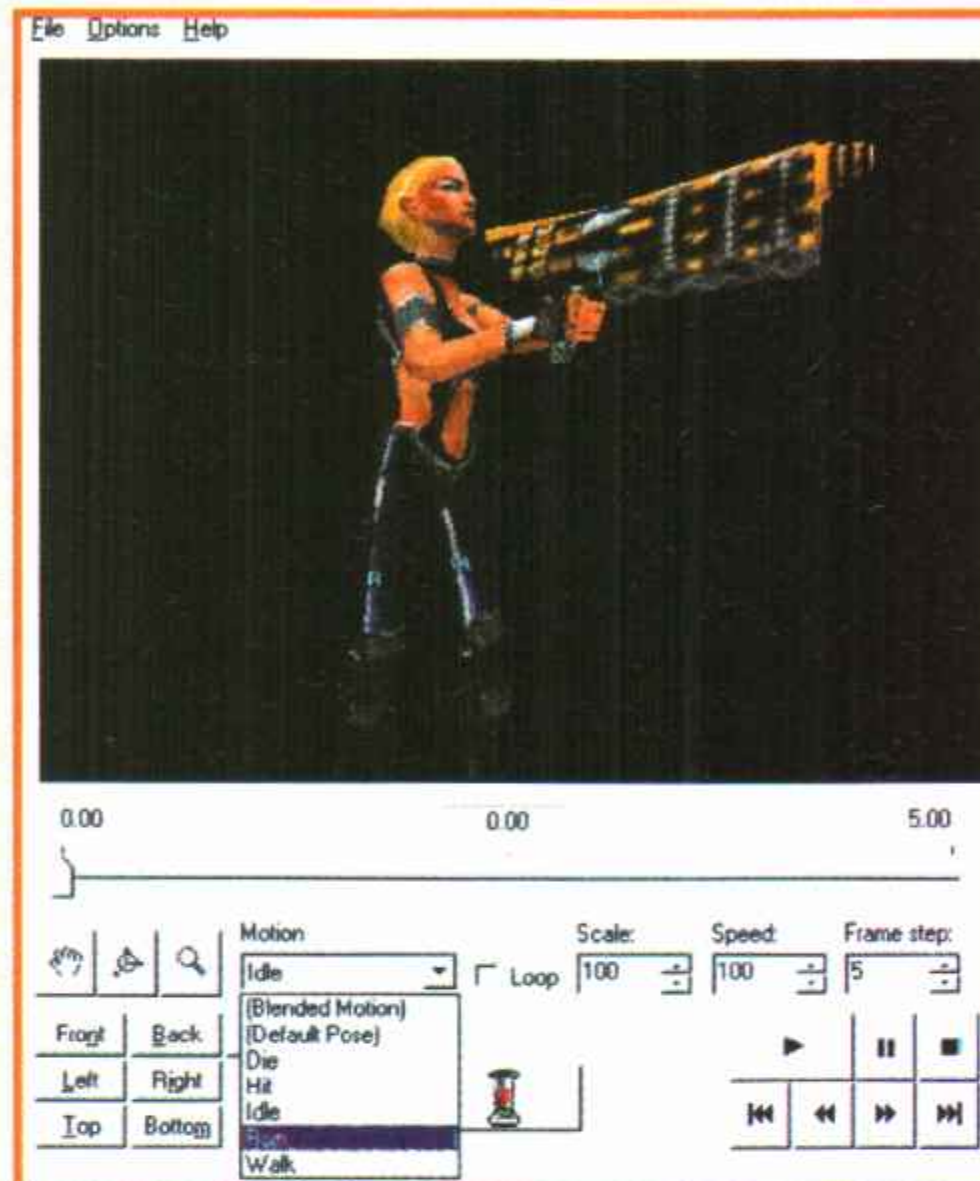


На этом откладываю очки в сторону. Два ключевых слова, которые вы должны были понять из моего пространного вступления, это «скрипт» и «сценарий». Применительно к компьютеру эти слова обозначают одно и то же. В связи с глобальной англофикацией всех компьютерных терминов подавляющее большинство людей употребляют слово «скрипт», и только Microsoft Windows в борьбе за чистоту русского языка в «обозревателе» имеет поддержку «сценариев». Поэтому в дальнейшем мы будем широко употреблять оба этих слова в равной степени.

Вы, конечно, знаете, что в случае с кино сценарий — это последовательность действий и слов, которые актер должен выполнить/сказать. В случае с компьютерами на место актера становится машина и выполняет все действия.

На этом месте читатели, которые хоть капельку знакомы с программированием, должны вскочить и в гневе высказать, что я тут несу белиберду и объясняю устройство языка программирования. Действительно, сценарии — это практически то же, что и алгоритмы, но имеются значительные отличия. И очень скоро вы поймете принципиальную разницу между программой и скриптом, потому что в ней будет заключаться сам смысл существования сценариев как отдельных видов языков.

Главная идея скрипта заключается в его **отдельном использовании** от движка игры. Этим достигается невероятная сюжетная расширяемость, потому что, просто переписав сценарий, вы создадите совершенно другую игру — с другими правилами, квестами и задачами. При всем этом движок игры и действующие персонажи останутся прежними. Нередко создатели игр специально оставляют всем желающим возможность изменять существующие сценарии или писать собственные для создания другой игры на основе оригинального движка (вам это известно под именем **модификаций**). Так появляются всевозможные моды для Quake, Half-Life, Unreal, созданные с помощью скриптовых языков вроде Quake C или UnrealScript.



Если вы используете Genesis3D, прямо из скрипта можно вызвать анимацию, заложенную в модель.

Сценарий как вид искусства

Проведем один эксперимент. Прочитайте все страницы журнала и выпишите на листочек предложения, в которых есть слово «скрипт». Практически все эти фразы ходят вокруг некоего действия, генерируемого компьютером в реальном времени: скриптовом ролике. Возвращаемся к аналогии с кино и начинаем осмысливать суть происходящего. То, что мы привыкли понимать под скриптовым роликом, это сцена, отображаемая компьютером, в которой трехмерные модели персонажей являются актерами. Есть камера и все работает по заранее заданному сценарию — скрипту.

Если вы помните, в старых двумерных играх подобных «спектаклей» было очень мало. В основном они заменялись на пререндеренные ролики, то есть банальные мультфильмы в каком-нибудь видеоформате. Однако слабые попытки заставить компьютерных персонажей быть актерами и действовать по сценарию все же предпринимались. В современной же игре стало просто неприлично пускать анимашку в том месте, где без проблем можно обойтись роликом на движке. В том числе это касается и вас как непосредственного игрока.

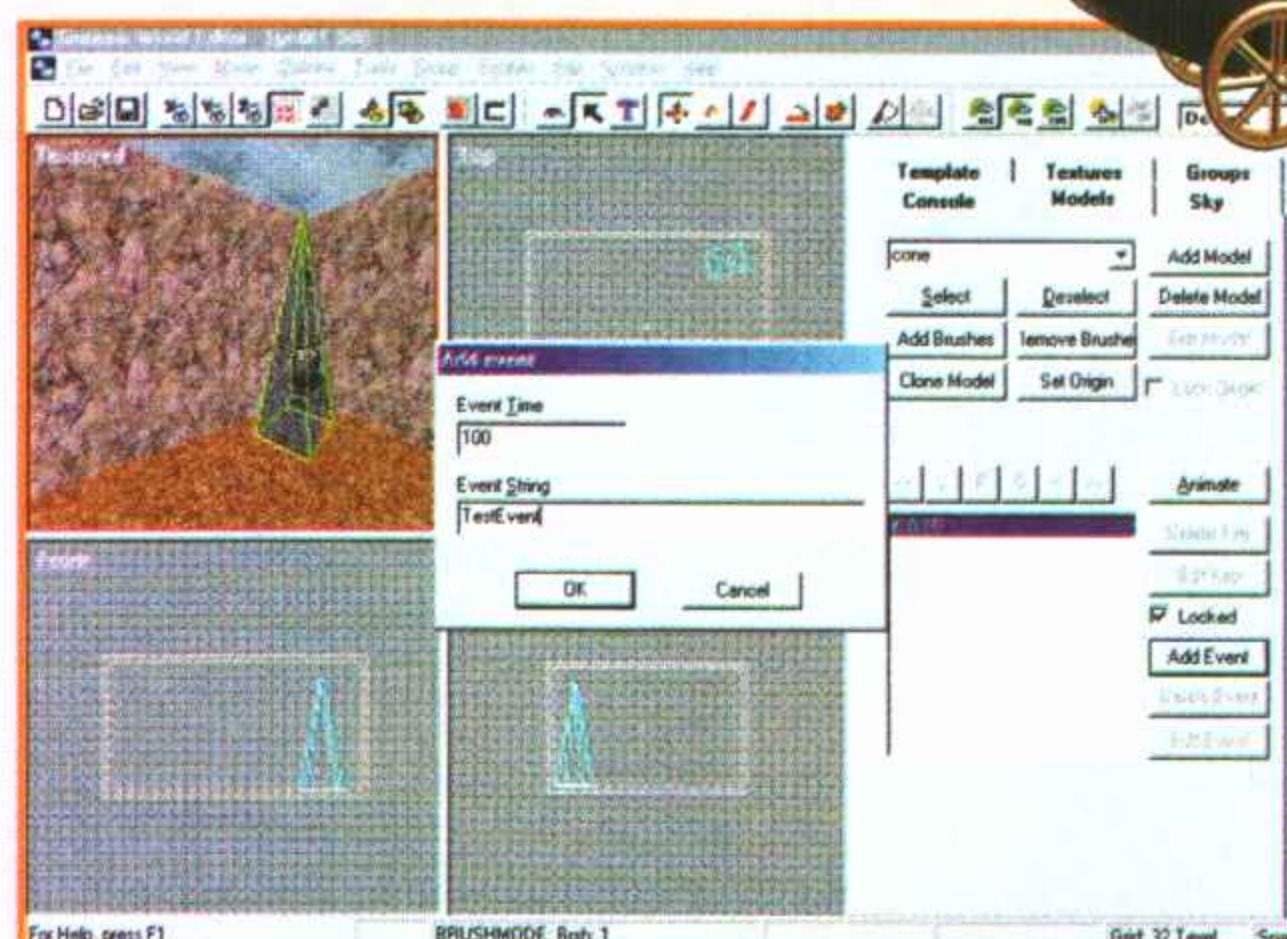
Как же написать сценарий для такого ролика? Это чуть ли не самое простое из того, что можно изобразить с помощью языка скриптов. Допустим, вам надо изобразить сцену из военно-утопической трехмерной стратегии, которую обычным слогом можно описать так:

«Мотор. Камера! На лугу стоит трактор «Беларусь». Из кустов выбегают партизаны и дают по нему очередь из автомата. Камера берет общий план, после чего трактор выдвигает ракетные установки, пускает по партизанам залп, поднимается в воздух и улетает».

Теперь подумаем, как нам это описать пошагово, чтобы проинструктировать движок игры, что ему делать. Следуя общему развитию «Самопала», я буду иметь в виду, что ваша игра разрабатывается на движке Genesis3D. Поэтому прошу учесть, что все мои дальнейшие высказывания будут понятны тому, кто разобрался во внутреннем устройстве этого движка. Даже следующий псевдо-код заточен под особенности методов G3D. Вот пошаговое описание вышеупомянутого ролика:

Начало сцены («Луг и трактор»);
Загрузить уровень («Луг»);
Загрузить модель («Кусты»);
Загрузить модель («Трактор»);
Загрузить модель («Партизаны»);
Переместить камеру («Позиция_x_y_z», «Время перемещения_0»);
Анимировать модель («Партизаны», «Бежать», «Изменение координат_x_y_z»);
Анимировать модель («Партизаны», «Стрелять», «Изменение координат_x_y_z»);
Переместить камеру («Позиция_x_y_z», «Время перемещения_2»);
Анимировать модель («Трактор», «Стрелять», «Изменение координат_x_y_z»);
Анимировать модель («Трактор», «Взлет», «Изменение координат_x_y_z»);
Анимировать модель («Трактор», «Полет», «Изменение координат_x_y_z»);
Завершение сцены ();

Вышеописанное представляет собой типичный сценарий ролика, написанный на псевдо-языке (придуманном специально для статьи). Данный сценарий помещается в отдельный файл и находится в комплекте установки вашей игры. Как же он будет выполняться?



В редакторе GEdit можно любому объекту назначить событие, которое он вызывает.

Представьте себе движок игры в качестве кукловода, для которого куклами являются модели персонажей и предметов, а подмостками — игровой уровень. Когда по всем параметрам наступает время проиграть сцену с лугом, трактором и партизанами, движок поступает следующим образом. Загружает файл с этим скриптом и начинает манипулировать своими куклами согласно командам, указанным в сценарии. В нашем случае он загрузит уровень и все модели, переместит камеру в начальное положение за 0 секунд, то есть ментально, далее проигрывает анимацию модели «партизаны» под кодовым названием «бежать» с изменением координат модели в пространстве... и так далее и тому подобное, пока не встретит команду завершения.

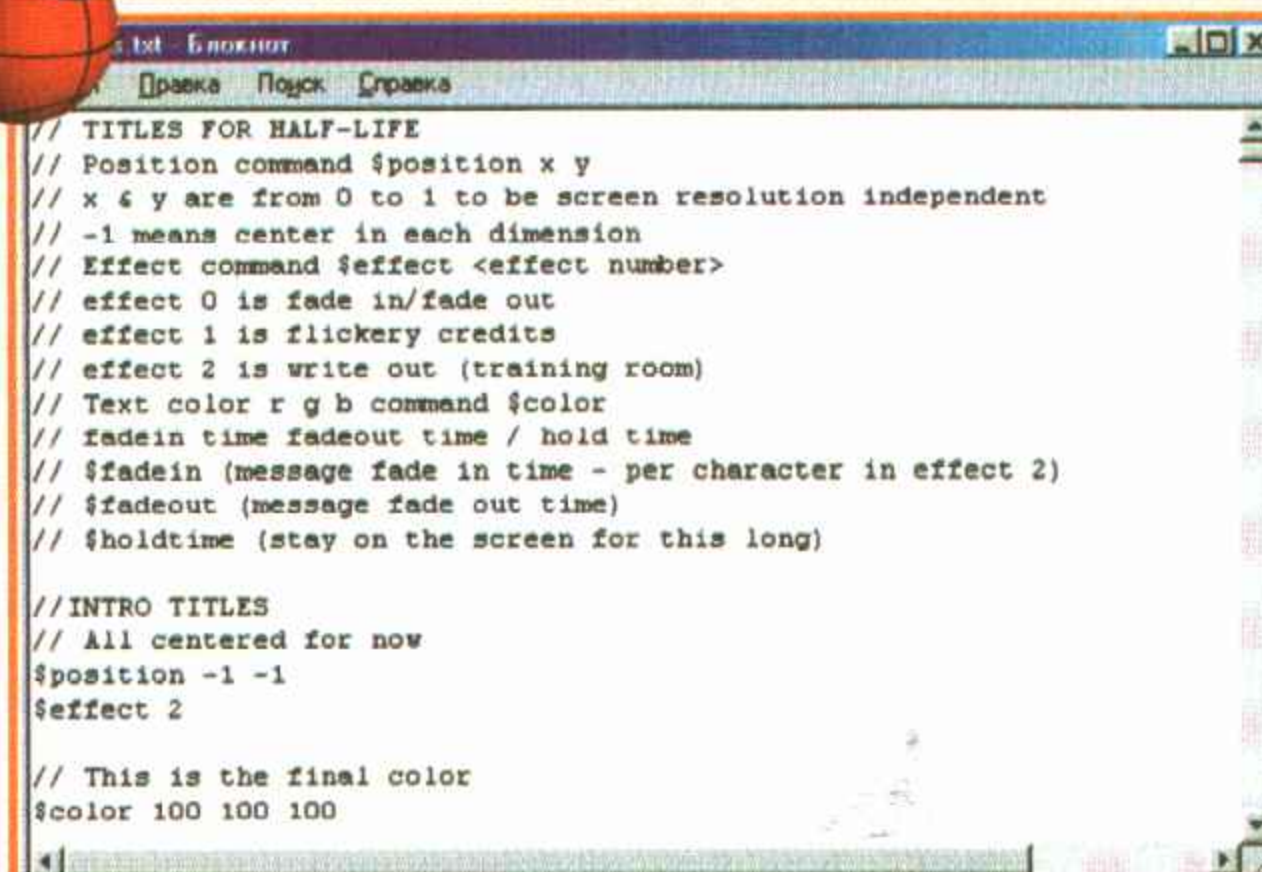
Понятно, что подобным образом очень просто проинструктировать движок для выполнения любой сцены, которую только можно описать с помощью пошагового скрипта. Недостатком простейших видов скриптов является неявное указание одновременных действий. Другими словами, мы никак не можем указать, что делать партизанам в то время, когда трактор взлетает. Но это не беда, и программист из вашей команды сам сможет придумать несколько способов, как обойти данную проблему. Но только после прочтения следующей главы.

Вдумчивое вчитывание

После приведенного примера вам должно стать понятнее, как написать простой скрипт, но теперь пришло время поговорить о том, как заставить движок **читать** и **выполнять** то, что вы ему написали.

Я уже сказал, что писал сценарий на псевдо-языке, который придумал сам. Когда вы будете привинчивать систему скриптов к своей игре, вам неминуемо потребуется придумывать собственный язык. Ничего сложного тут нет, ведь простой язык сценариев состоит только из инструкций с параметрами, прямо как в примере. Поэтому выучить новый язык человеку, который будет заниматься составлением сценариев, очень просто.

Рассмотрим механизм, с помощью которого происходит понимание скрипта движком. Как и в человеческом языке, главным понятием является процесс **интерпретации** языка. То есть перевод терминов и сим-



Типичный пример скрипта — файл titles.txt из Half-Life. Просмотреть его можно в простом «Блокноте».

волов в нечто понятное мозгу, а в нашем случае — движку. Ваша игровая программа должна иметь модуль, интерпретирующий текст скрипта во внутренние команды движка. Например, в этот модуль поступает команда: **Загрузить уровень («Луг»)**. Дальше модуль сверяется со своим банком данных и пытается найти там описание того, что надо делать при получении этой команды. Нашел! Надо открыть файл карты с именем «луг», загрузить его и добавить в «мир» (world). Это действие выполнено, можно переходить к другому. Что там дальше? **Загрузить модель («Кусты»)**. Без проблем. Открываем файл с именем «кусты», загружаем его и добавляем в «мир». То же самое происходит и с другими командами, поступающими из скрипта, включая перемещение камеры и проигрывания анимации, надо только вызывать имеющиеся внутренние процедуры движка.

Модуль, который совершает преобразование команд скрипта в конкретные действия по их выполнению, называется **виртуальной машиной**, или **скриптовой машиной**. Виртуальная машина потому, что внутри вашей программы сидит еще одна подпрограмма, которая сама преобразует и выполняет свой язык программирования.

Виртуальные машины широко распространены в повседневной практике и настолько незаметны для среднего программиста, что он о них часто и не знает. Например, когда программист хочет запустить программу на языке Basic, у него ничего не компилируется и не переводится в машинные коды, как в случае с C++. Программу на Basic выполняет виртуальная машина, которая в старых компьютерах, не PC, была встроена в ПЗУ. Либо на PC под DOS была реализована программно через интерпретаторы вроде Qbasic. Либо уже под Windows в динамической библиотеке msbvmX0.dll, находящейся у многих в папке SYSTEM. Отсюда и многочисленные упреки в сторону Basic, основанные на том, что это не настоящий язык, а жалкий скрипт.

Написание собственного интерпретатора скрипта — очень важная часть дела, и здесь вам понадобится помощь. Спеша навстречу, мы выложили **пару учебников** по созданию **скриптового движка** на **компакт**. Если же доступ в Интернет для вас не проблема, советуем побродить по сайтам www.flipcode.com, www.gamedev.net и www.gamasutra.com. Там вы сможете найти несколько полезных статей по языкам скриптов и созданию своей виртуальной машины.

Но и это еще не все. Есть несколько уже готовых интерпретаторов скриптов, которые вы сможете встраивать в игру. Наиболее известными являются **Python**, **Lua** и **COG**.

Задав эти названия в качестве ключевых слов в поисковике, вы получите массу ссылок на учебники, обзоры и странички, посвященные этим языкам. По **Python** даже выйдут печатные книжки.

Но во всем этом есть одна огромная ложка дегтя. Нельзя со стопроцентной уверенностью сказать, что какой-то из этих движков вам подойдет. Они хоть и создавались под наиболее распространенные задачи, но оптимальным вариантом будет создание собственного интерпретатора собственного языка скриптов.

Скрипт и сюжет

Написание сценария для ролика — это лишь малость, на которую способен язык скриптов. На самом деле сценарии были разработаны гораздо раньше, чем появились ролики, и совсем для других целей. Когда-то игры вообще не имели сюжета. Была какая-то прелебула, в которой говорилось, что вы попали на незнакомую планету, вокруг ходят кучи монстров, вот вам шотган и топайте отсюда и дотуда.

И все бы ничего, кабы игры ограничивались только 2D аркадами и 3D шутерами. Но есть еще и такие жанры, как квест и RPG. А в них подобными перечислениями ваших обязанностей по зачистке уровня от всего движущегося не ограничишься. Там нужен разветвленный сюжет и нелинейность. Вот тогда-то и начали задумываться о применении скриптовых языков для описания сюжета.

Представьте себе игровой мир, в котором есть набор отдельных объектов, а у них, в свою очередь, есть набор свойств. Воздействуя на объект, мы изменяем одно из его свойств. Смоделируем такую ситуацию: есть **главный герой**, есть **старейшина деревни**, а также **храм**, который никто не видел. Старейшина дает главному герою задание:

найти храм и притащить оттуда **золотое яблоко**, которое сокрыто там по преданию (дабы поправить финансы деревни за счет экспорта в соседний замок ценных артефактов). Мы имеем несколько объектов:

Игрок. Свойства:

— Инвентарь (пусто);

Старейшина. Свойства:

— Инвентарь (ключ);

Храм. Свойства:

— Увиден игроком: да/нет;

— Ворота храма: открыты/закрыты;

— Золотое яблоко: лежит/не лежит;

Начальные свойства этих объектов задаются с помощью скрипта при запуске нового уровня. В этом скрипте, описывающем сюжет для

целого уровня, задаются следующие процедуры:

Игрок подошел к храму:

Если (Свойство («Храм», «Увиден игроком») = «нет»)

{Пройграть сцену («Игрок видит храм»)

Изменить

свойство («Храм», «Увиден игроком», «да»);

Игрок разговаривает со старейшиной:

Если (Свойство («Храм», «Увиден игроком») = «нет»)

{Пройграть сцену («Старейшина посылает игрока искать храм»);

иначе

{

Если (Свойство (Инвентарь («Игрок»), «Ключ») = «нет»)

{Пройграть сцену («Старейшина забыл отдать ключ»);

Передать предмет («ключ», «Старейшина», «Игрок»);

иначе

{Пройграть сцену («Старейшина посылает игрока искать храм»);

}

А также процедуры, описывающие, что надо делать, когда игрок подошел к храму с ключом, без ключа, взял яблоко и так далее. Главное, чтобы вы поняли, во-первых, как задаются обработчики событий, происходящих в игровом мире. Во-вторых, какую роль играют в нелинейности сюжета «событийно построенные» скрипты. В-третьих, уловили структуру более сложных скриптов, имеющих условные разветвления и циклы.

Самый узкий момент в описанной событийной системе —

как связать действия игрока с обработчиком данного события в скрипте? В большинстве игр вы можете наблюдать немедленное включение в действие скриптового обработчика, когда совершаете нечто важное: нажимаете кнопку, берете ключевой предмет. В случае с **Genesis3D** такая схема тоже подходит, так как прямо в редакторе уровней **GEdit** вы можете задать **triggers** — элементы, вызывающие какие-то определенные события. Часто бывают случаи, что событие надо вызывать, когда игрок просто подошел к чему-то важному, то есть попал в определенный сектор на карте. Это уже сложнее, и если в редакторе уровней подобных секторов не предусмотрено (**G3D**, к сожалению, из таких), придется прямо в программе проверять местоположение игрока. И если оно совпадет с необходимым, вызывать событие из скрипта.

Результирующие

Использование скриптов — это наиболее удобный способ написания сюжета игры. Существование сценария как отдельного файла позволяет мять, как пластилин, канву игры, даже не перекомпилируя движок. Результаты налицо. Все инструменты и ниточки для создания классного сюжета оказываются переданы в распоряжение профессиональных **story-мейкеров**. Они же могут написать очередной ролик на движке игры и прикрепить его к какому-нибудь событию.

Кроме того, если вы решите сделать свою игру расширяемой, вы можете оставить широкой публике возможность менять скрипты и через какое-то время с гордостью (или с ужасом) смотреть на результаты этой деятельности.

А если вы сами относитесь к «широкой публике», то можете похихичить над какой-нибудь известной игрой. Заодно получите опыт создателя сценариев, и это вполне может стать основой вашей дальнейшей работы в какой-нибудь компании. Дерзайте! ■



- Dial-Up от 0.6 у.е. в час

- Постоянное подключение

64 кбит/сек. - от 45 у.е. в месяц

128 кбит/сек. - от 55 у.е. в месяц

- Веб-хостинг

0 100 0 10

- Веб-дизайн

DataForce

Internet Service Provider

PROVIDER

ВЕСЬ СПЕКТР УСЛУГ В СЕТИ ИНТЕРНЕТ

./world.wide
www.df.ru

Основные тарифные планы:

"Персональный"

15 у.е. в месяц (40 у.е. в квартал)

10 Мб дискового пространства

1 POP3 ящик

5 Aliases / Forwarders (переадресаций)

"Корпоративный"

25 у.е. в месяц (70 у.е. в квартал)

40 Мб дискового пространства

10 POP3 ящиков

25 Aliases / Forwarders (переадресаций)

5 часов Dial-UP

Лист рассылки

"Профессионал"

50 у.е. в месяц (140 у.е. в квартал)

100 Мб дискового пространства

25 POP3 ящиков

50 Aliases / Forwarders (переадресаций)

10 часов Dial-UP

База данных PostgreSQL, MySQL

Лист рассылки

103473, г.Москва, 3-й Самотечный пер., д. 11

тел.: 737-3246 (многоканальный) e-mail: info@df.ru, http://www.df.ru

ЗА ИСТЕКШИЙ МЕСЯЦ

НОВОСТИ ВНЕКОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР

Дикой Магии больше нет

Этим летом Interplay должна выпустить свой аддон к компьютерной ролевой игре *Baldur's Gate 2* под названием *Throne of Bhaal* (картинку из него вы можете видеть рядом с новостью). Среди объявленных новшеств значится и первая реализация в компьютерной игре так называемой «дикой Магии», свойственной миру *Forgotten Realms* и пришедшей в него после знаменательных событий *Time of Troubles* (переход с первой на вторую редакцию AD&D). На днях стало известно, что в новый *campaign setting FR* уже по 3-й редакции, готовящийся к выходу в июле, дикая Магия не войдет.



Не будет ее и в дополнении под названием *Magic of Faerun*. Внеигровое объяснение от дизайнеров WotC звучит так: «Мы не хотим давать в руки персонажей нечто, столь сильно зависящее от случайных факторов. Это плохо для общеигрового баланса». Во внутримировых терминах произошедшее объясняется так: «Дикая Магия оказалась гораздо менее устойчивым явлением, чем это казалось ранее». Остается только пожалеть всех диких магов из второй редакции AD&D, посвятивших свою жизнь сей разновидности волшебства.

Планы выпуска D&D

Компания *Wizards of the Coast* объявила о планах выпуска D&D продукции на остаток 2001 года. Среди объявленных продуктов значатся:

Manual of the Planes (сентябрь). Руководство по созданию игровых миров. При помощи этой книги возможно будет создать свою уникальную космологию или воспользоваться одним из классических вариантов;

Oriental Adventures (октябрь). Приключения на востоке. Название говорит само за себя. Аналогичная книга была и по AD&D. Скорее всего, новый продукт будет схожим;

Enemies and Allies (pre-generated, октябрь). Нужны NPC? Они здесь! В книгу войдет описание множества разнообразных личностей, как героев, так и злодеев. Все они расписаны по игровой механике D&D3 и готовы к использованию в модулях;

Lords of Darkness (ноябрь). Одно из первых дополнений к еще не вышедшей кампании *Forgotten Realms 3rd edition*. В нем вы найдете еще одно собрание NPC, но исключительно злодеев и только значительных персонажей мира FR;

Song and Silence (декабрь). Предпоследняя книга из серии, подробно исследующей игровые классы. На этот раз объектами исследования стали Bard (song) и Rogue (silence). Как и во всех остальных продуктах серии, здесь будут дополнительные правила, новые престиж-классы и заклинания;

Deep Horizon (ноябрь). Очередной модуль в серии *Adventure Path* после *The Heart of Nightfang Spire*.

Из неофициальных источников просочились неподтвержденные слухи о следующих трех проектах, запланированных на 2002 год:

Masters of the Wild — последняя книга в серии описания игровых классов. Рассматриваются Barbarian, Ranger и Druid;

The Stronghold Builder's Guidebook — источник знаний по «строительству» своего собственного замка, подземелья и других мест, где может происходить действие модуля;

Tooth and Claw — по слухам, руководство для игры персонажами-монстрами.

Каламар

Компания *Kenzer & Co*, ранее известная своим журналом «*Knights of the Dinner Table*», выпустила знаменательный продукт — кампанию *Kingdoms of Kalamar*.

Kalamar относится к средневековым фэнтезийным мирам. Его создатели старались соблюсти баланс и достоверность населения, географии и истории. Особенностью *Kalamar* является преувеличение жреческой магии над гораздо менее распространенным волшебством. *Kingdoms of Kalamar* является полноправным продуктом

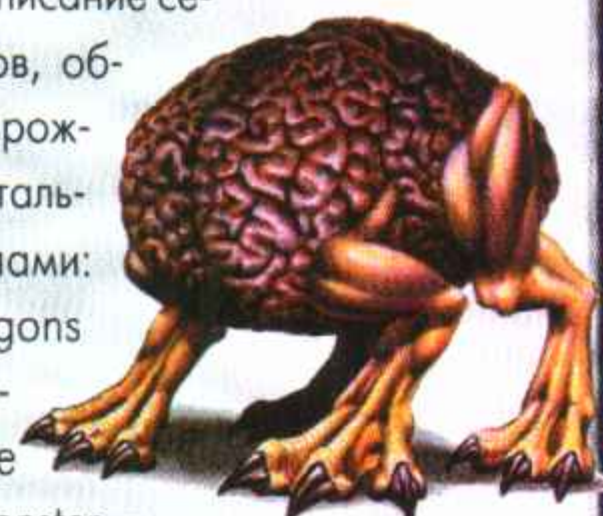
Dungeons&Dragons, а не одним из проектов на основе *D20 System*. Он получил право на официальный логотип D&D. Создатель мира *Forgotten Realms*, Эд Гринвуд, в настоящее время работает над неким проектом в рамках мира *Kalamar*.

Ошибки Защитников Веры

Опечатки преследуют продукты новой редакции *Dungeons&Dragons*. Начиная с *Player's Handbook* и кончая последними релизами, почти во всех книгах имеются те или иные неточности разной степени принципиальности. Надо отдать должное WotC, которая борется с ними изо всех сил. Еще не успело выйти в свет долгожданное руководство по Clerics и Paladins, Defenders of the Faith, как на сайте компании появился список опечаток. Будьте внимательны!

Дополнительная псионика

В рамках системы сетевых расширений для вышедших D&D-продуктов на сайте WotC появилось кое-что новое. На этот раз дополнилось недавно вышедшее руководство по псионике *Psionics Handbook* (на иллюстрациях вы можете видеть двух особей оттуда). В него вошло описание семи монстров, обладающих врожденными ментальными силами: Gem Dragons (amethyst, crystal, emerald, sapphire и topaz dragons), su-monster и наконец, но не в последнюю очередь, всеми любимый Thri-Kreen.



Карточные Джедаи

Вышла еще одна настольная карточная игра по мотивам *Star Wars*. Компания *Decipher* выпустила *Jedi Knights CCG*. И это не дополнение к уже существующим *Star Wars* и *Young Jedi CCG*, а совершенно новая игра. Сколько можно?! И этой компании поручают делать игры по *Lord of the Ring*?

Двадцать лет хаоса

Двадцать лет исполнилось с момента выпуска первой редакции horror-RPG *Call of Cthulhu*, основанной главным образом на произведениях Говарда Лавкрафта. В ознаменование юбилея компания *Chaosium* выпустила специальное издание базовой книги правил этой ролевой игры. Трехсотстраничная книга напечатана на высококачественной бумаге и снабжена кожаным переплетом. Дизайн выполнен в духе некоего древнего тома. Все это удовольствие будет стоить фанатам около восьмидесяти долларов.

КАРТОЧНЫЙ
BABYLON 5

Особенных новостей пока что нет. Выход нового сета *Anla'Shok*, увы, отложен до осени, когда выйдет фильм «Легенда о Рейнджерах». А тем временем компания *Precedence Entertainment*, занимающаяся изданием *Babylon 5 CCG*, номинирована на приз от *Origins* (www.originsawards.com) в категории Best Trading Card Game of 2000 за игру *Wheel of Time*.

Андрей Егоров aka Duce Mollari (duce_mollari@mtu-net.ru)

Морские приключения

Один из ведущих издателей игр по системе D20, компания **Atlas Games** анонсировала *Maiden Voyage* — новый модуль своей ролевой серии *Penumbra d20*. На этот раз герои отправятся в морское путешествие. Это рассказ о странном корабле *The Sea Maiden*, о морях и о морских монстрах, о пиратах и темных морских богах. Данный модуль рекомендуется для персонажей 6-8 уровней.

Миниатюрный Саруман

Проклятые капиталисты продолжают наживать-ся на любви народных масс к бессмертным произведениям Толкиена! Как будто ролевой и карточной игр недостаточно... Вот и компания **Games Workshop** поспешила застолбить пространство своей



игрой с миниатюрами *The Lord of the Rings* (www.games-workshop.com/lotr/). Немного странно выглядит такое воплощение знаменитой книги... На сайте компании появились некоторые детали разрабатываемого проекта. Стало известно о некоторых названиях миниатюр. Объявлено о линейке выпуска *Boxed Sets: The Fellowship of the Ring, Attack at Weathertop, Escape from Orthanc, The Battle at Khazad Dum, Ambush at Amon Hen, The Lord of the Ring Paint Set, Warriors of Middle-earth*. Релиз будет приурочен, конечно же, к выходу первой части одноименного фильма.

С настолок на консоли

С начала времен разнообразные монстры терроризировали человечество. Таясь в тенях, они нападали на людей когда хотели и где хотели. Но ничто не длится вечно. Конец царства тьмы не за горами. Все чаще и чаще появляются люди, которые точно знают: монстры существуют и с ними надо бороться. Расплата близится.

Всем этим увлекательным событиям посвящена настольная ролевая игра от **White Wolf** под названием *Hunter: The Reckoning* (часть *World of Darkness*). В середине апреля компания объявила о продаже лицензии на эту игру **Interplay**, а точнее — ее подразделе-



лению **Digital Mayhem**. Теперь можно ожидать игр соответствующей тематики на консолях.

Создатель Магии уходит

Автор *Magic: The Gathering* **Ричард Гарфилд** покидает *Wizards of the Coast*. Почти уходит. Он объявил о значительном сокращении объема своей работы на компанию, хотя и сказал, что будет заниматься некоторыми новыми проектами. Еще один тревожный симптом. Похоже, покупка **WotC** гигантом **Hasbro** не пошла ей на пользу...

Умирающая Земля

Издательство **Pelgrane Press** выпустило в свет настольную ролевую игру *The Dying Earth* (www.dyingearth.com/), основанную на произведениях фантаста **Джека Вэнса** (*The Dying Earth, The Eyes of the Overworld, Cugel's Saga* и *Rhialto the Marvellous*). Эта ролевая игра перенесет вас в будущее, в мир, когда Солнце может погаснуть со дня на день, в мир, где наука и магия сосуществуют. Вы можете скачать на сайте этой ролевой игры упрощенное описание правил и попытаться самостоятельно исследовать Умирающую Землю. ■



MAGIC: THE GATHERING

Новости мая-июня



Из серьезных событий необходимо отметить прошедший в конце апреля турнир **GP Moscow** (Гран-при Москва). Турнир происходил в формате **IBC** (колоды, составленные исключительно из карт сетов *Invasion* и *Planeshift*), длился два дня (21 и 22

в форматах **Type 2** и **Extended**. Плюс можно было попробовать сдать экзамен на судейство.

В целом: грандиознейший турнир удался, и есть все основания полагать, что события такого уровня не минуют нас и в будущем. На фотках: восьмерка победителей (Иван Тан, занявший второе место, крайний слева, Юрий Маркин — крайний справа); и, собственно, **Райан Фуллер** — победитель турнира. На этом все — переходим к остальным новостям.

Седьмая редакция уже в продаже, а в самом скором времени ожидается выход последнего сета *Invasion*-блока — **Apocalypse**. Как всегда, Визарды предоставляют лишь отрывочную информацию о будущем сете, однако — на компакт вы сможете ознакомиться с информацией по некоторым картам, которые, как предполагается, будут в *Apocalypse*. Оценить силу выходящего набора до пререлиза нереально. Однако в последнее время разработчикам удается соблюдать баланс и с выходом третьего набора драфты становятся наиболее интересны. Можно надеяться, что и в этот раз драфт на полном блоке принесет массу удовольствия поклонникам.

Клубная жизнь летом обычно затихает, но в этом году, по крайней мере — в Москве, игрокам будет чем заняться. **Московский клуб "Лотус"** анонсировал закрытый турнир с большим призовым фондом на конец осени, причем отборочные турниры будут идти все лето — по два раза в месяц. Возможно, право провести отборочный турнир будет делегировано и клубам других городов.

Кроме поддержки профессионалов, будет много делаться и для поддержания интереса к игре у обычных игроков — специально на них ориентированы турниры **Магия Вечером Пятницы (FNM)**, которые летом будут проводиться во многих клубах — не только в Москве. Эти турниры интересны регулярностью, удобным временем — пятница после 18.00 и принудительно низким рейтинговым коэффициентом. Ну и в довершение — призы. Как и в Лиге "Арена" — это специально изданные фойловые карты, причем из сетов, где карты не фойлились. В отличие от "Арены", эти призы высылаются до турнира, что, естественно, увеличивает престиж **FNM**. ■



числа) и явился наиболее крупным среди всего, проводившегося по *Magic: The Gathering* в России до настоящего момента. Призовой фонд турнира составил 25 тысяч долларов, "попадание в деньги" начиналось с 32 места (занявший его получил 250\$); денежные призы вручались также и лучшим игрокам с низким рейтингом. Участвовало более двухсот игроков, съехавшихся не только со всей России и ближнего зарубежья, но и из Франции, Германии, США и других стран. Судейская коллегия также была интернациональной. В первый день шли отборочные — семь туров. По результатам побед и поражений выбывали все, кроме 64 игроков. На следующий день вновь шли отборочные — 6 туров, и затем восемь лучших (и удачливых — куда ж без этого!) сражались на выбывание в четвертьфинале, полуфинале и финале. Победил **Райан Фуллер** (Канада) с дромарским контролем; Россия в лице **Юрия Маркина** добралась лишь до четвертого места. Что, впрочем, тоже не так плохо, и со страниц журнала хотелось бы поздравить наших соотечественников **Юрия Маркина, Евгения Окина, Сергея Норина и Рустама Бакирова**, прошедших в Топ-8 турнира. Колоды восьми финалистов вы можете посмотреть на компактe.

Турнир проводился в здании "Нового Манежа" и, к чести компании "Саргона", был великолепно организован. Естественно, были и *side-events* (внетурнирные события): два дня шли бесчисленные драфты по системе *single elimination*, причем привлекательность их состояла хотя бы даже в том, что карты были на испанском, итальянском, китайском и еще куче других языков (было весело наблюдать за играющими, отчаянно пытающимися прочесть сугубо неанглийский текст и сляпанными вспомнить, чего же какая карта делает); также прошли состязания



Основы профессионализма в Magic: The Gathering Обратная сторона "Магии": КОМБОДЕКИ

Часть третья: Возвращение в невинность

В заключительной части трилогии "Комбодеки" нам остается рассмотреть те несколько комбоколов, которые будоражили мир в последние годы, и выяснить, как обстоят дела на сегодняшний день.

Залы мечты



После выхода Stronghold, первого расширения набора Tempest, появляется колода, известная как TurboZvi, названная по имени своего создателя Zvi Mwshowitz, которая вызвала шок у неподготовленных к ней оппонентов. Играющий ко-

лодой TurboZvi мог потратить час или более на одну игру, мешая, перезамешивая и ковыряясь в библиотеке, но результат каждый раз оказывался одним и тем же — он выигрывал.

Появилась и еще одна великая комбинация, построенная вокруг одной карты, энчантмента Dream Halls, которая позволяет играть заклинания за альтернативную стоимость — сброса (дискарда) из руки другой карты, цвет которой совпадает с играемой. Соответственно, все карты в колоде должны приносить в руку минимум две карты... и получилось примерно следующее. 4x *Dream Halls* — это база. 4x *Ancestral Memories*, 4x *Intuition*, 4x *Meditate*, 4x *Sift* — быстрое прокручивание колоды, причем "с наваром". Далее, 4x *Mana Severance* — для того, чтобы

нам ни в коем случае не приходили земли после того, как мы установили на стол *Dream Halls*. 4x *Memory Lapse* — единственная карта защиты, но, как показала практика, в данном случае это — самая эффективная каунтермагия. 3x *Gaea's Blessing* — собственно, технология замешивания карт в библиотеку для их последующего использования. 1x *Inspiration* — в это трудно поверить на первый взгляд, но это та единственная карта, которая убивает противника. 1x *Lobotomy* — тоже карта в одном экземпляре, помогающая удалять "лишние" копии карт в библиотеке. Все остальное — карты *Mox Diamond*, *Lotus Petal* и "быстрые" земли типа *Ancient Tomb*, *Crystal Vein*, *Svyelunite Temple* для скоростного старта.

После того как Zvi Mwshowitz опубликовал состав этой колоды на популярном в то время сайте www.thedojo.com, колоду стало собирать такое количество людей, что к следующему большому чемпионату во Франции она уже стала доминирующей в метагейме и разработчики... ну, вы догадались, конечно же! Да — запрещают *Dream Halls* во всех форматах.

Пандемониум

Издание Exodus, вслед за Stronghold, дополняет список качественных комбодек, принося с собой энчантмент Pandemonium. Собственно, одна из немногих карт, которая до сих пор живет и здравствует, не будучи запрещенной. Зато постоянным гонени-

ям со стороны разработчиков подвергается ее окружение, позволяющее использовать ее как комбокарту.

Pandemonium имеет вполне игральную стоимость в одну красную и 3 бесцветных маны, соответственно, если ограничить красный цвет одной лишь ею, легко ляжет в колоду любого цвета. Однако первые колоды были преимущественно монокрасные: много существ и директов, как дополнительный элемент — четыре *Pandemonium*, как завершающий штрих — четыре *Phyrexian Dreadnought*. Последний, артефактное существо 12/12 стоимостью всего 1 ману, требовал, чтобы при входе в игру за него было пожертвовано некоторое количество существ общей силой 12 (например, 12 гоблинов 1/1), — в противном случае он отправлялся на кладбище. Хитрость колоды "PandeDread" заключалась в том, что никто ничего за него и не собирался жертвовать. При лежащем на столе Pandemonium требовалось поместить в цепочку эффект, что приходит создание силою 12, и нанести 12 повреждений оппоненту, а дальше Dreadnought может отправляться умирать восвояси. Соответственно, если два Dreadnought'a приходят с руки, то 24 повреждения для противника обычно заканчиваются плачевно, а если перед этим на него в атаку походили гоблинцы, то и одного достаточно.

Позже колоды трансформируются в двухцветные и даже пятицветные, но все более стремятся к чистой комбинации. Агрессии



и контрольных элементов становится меньше — их место теперь занимают карты поиска или карты реанимации существ (чтобы, значит, один и тот же **Dreadnought** дважды повернуть). Колода становится сильнее, и, как всегда, немедленно следует... на этот раз — исправление к **Phyrexian Dreadnought**, гласящее, что если полная стоимость, включая жертвование существ, не оплачена, то — никаких вам эффектов.

Остается голый **Pandemonium**, очередь которого придет в наборах **Urza**, где появится карта **Opalescence**, делающая все энчантменты существами с силой и защитой, равной их мановой стоимости, и, конечно же, **Replenish**, позволяющий разом вводить в игру все находящиеся на кладбище энчантменты. Колода получается очень сильной, но и это не предел — набор **Mercadian Masques** приносит с собой такой хит, как **Saproling Burst**. Снимая с него токен-каунтеры под лежащим на столе **Pandemonium**, мы наносим противнику 21 очко повреждений, отчего колода и получает свое название — **Black Jack** (Очко).

После выхода **Urza** блока все эти колоды содержали в себе карту **Replenish**, которая, балансируя на грани, запретят ее или нет, все же просуществовала вплоть до выхода из Type 2. Но вот прошло полгода, в период которых колода укрепляла свои позиции на турнирах расширенного формата, и разработчики все же не выдержали. Итог — с первого марта 2001 **Replenish** не стало. Она была запрещена наравне с такими хитами, как **Necropotence**, **Survival of the Fittest** и **Demonic Consultation**.

Академия

Время шло, и бешеные скорости набора **Tem-pest** сменились вроде бы невинным **Urza** блоком... невинным он только казался. Первый набор, **Urza's Saga**, принес с собой такое количество суперкарт, что разработчики, вероятно, испугались, дружно извинились и... все их запретили.

Колода №1: "Academy". Была придумана мгновенно. Стоимость полного набора карт для нее за недели взлетает до 400-500\$, и это — в Type 2! Продлилось подобное, конечно, недол-

го — после первых же крупных турниров, где метагейм разделился на академические и антиакадемические колоды, ее сразу же запрещают. Но, несмотря на короткую жизнь, ее состав запомнится миру надолго. Состав "Academy": 4x **Tolarian Academy**, 4x **Time Spiral**, 4x **Mind over Matter**, 4x **Stroke of Genius** и 4x **Windfall**. Сейчас все перечисленные карты, кроме **Stroke of Genius**, запрещены во всех турнирных форматах.

Идея колоды не нова: нужно оставить противника без карт в колоде. Но какая база для реализации! **Tolarian Academy** — земля, дающая ману синего цвета за каждый

артефакт у нас в игре. За артефактами далеко ходить не пришлось — 4x **Mox Diamond**, 4x **Lotus Petal** и 4x **Urza's Bauble**, и вот уже наша академия дает много маны. Далее на помощь приходит **Mind over Matter**, энчантмент, позволяющий за дисккард карты из руки развернуть, на выбор, землю, создание или артефакт. Интересно? Ну, конечно! Развернуть **Tolarian Academy**, которая дает нам, допустим, даже всего 5 маны — совсем не смешно. Нужно только запастись картами для дисккарда. А тут на подмогу спешат **Windfall** и **Time Spiral**, заклинания, которые приносят 7 (!) новых карт в руку, да последняя из них еще и разворачивает земли. Это похоже на сказку и на кошмар одновременно: восемь карт типа **Timetwister** в колоде — мечта любого комбоигрока! Теперь у нас ОЧЕНЬ много маны, и фатальный для противника **Stroke of Genius** порой летел не на 60, а на 600 карт!

Fluctuator и Bargain

И еще одно чудо принес с собой набор **Urza's Saga**. А именно — новую игровую механику в виде Cycling (возможность, заплатив 2 бесцветных маны, скинуть карту на кладбище, чтобы взять другую) и массу созданий, заклинаний и земель, имеющих эту способность. А далее все просто: был издан артефакт **Fluctuator**, который снижал стоимость Cycling до нуля, сам же стоил всего две маны. Представьте ситуацию, когда ваш оппонент на второй ход кладет этот камешек, а на третий, прокинув почти всю колоду на кладбище, говорит **Living Death**, возвращая в игру более 20 существ всех размеров

и расцветок. Стоит ли говорить, что и по этому артефакту веревка быстро намылилась.

Еще **Urza** блок принес с собой карту **Yawgmoth's Bargain**, а все тот же **Zvi Mwshowitz**, знакомый нам по колоде **TurboZvi**, разрабатывает новую колоду — **ZviBargain**. Надо заметить, что, напечатав карту **Yawgmoth's Bargain**, разработчики в очередной раз удивили

даже самых отчаянных комбоигроков — все были просто уверены, что выпуск карт типа **Necropotence** никогда больше не повторится. Всем известно, что пусть эта карта стоит даже 20BBBB, все равно рано или поздно ей найдут применение и ее придется запретить.

Yawgmoth's Bargain гласит: плати одну жизнь — бери одну карту, а все остальное уже неважно.



Колода **ZviBargain** использовала несколько источников

быстрой маны типа **Grim Monolith**, **Thran Dynamo**, **Dark Ritual** и, конечно, **Voltaic Key** и **Mox Diamond**. Этого хватало, чтобы быстро поставить на стол **Yawgmoth's Bargain**, взять порядка 10 карточек и сказать восстанавливающий жизнь **Delusions of Mediocrity**, потом взять еще десяток, и еще, и еще... а хитрость заключалась в использовании карты **Turnabout**, которая всего за 4 маны разворачивала все артефакты, которые, естественно, тут же поворачивались за ману, которой становилось все больше, но все же не так много, как хотелось бы... Но была еще одна карта, которая тоже вскоре пополнила список запрещенных:

Yawgmoth's Will — заклинание, позволяющее до конца хода играть карты из кладбища, как будто они лежат у нас в руке. Стоит ли говорить о том, что все сильномогучие **Turnabout**'ы можно было говорить по второму разу, а значит, маны в пуле уже хватало и для победного **Blaze** в противника, а порой и для не менее победного **Stroke of Genius**.



С выходом *Urza's Legacy* колоды на *Yawgmoth's Bargain* резко усиливаются. Усиливаются, так как приходит *Soul Feast*, который высасывает из противника 4 очка жизни, отдавая их нам, в связи с чем весьма осмысленной картой становится *Skirge Familiar*, который за дискард карты добавляет черную ману в мана пул. А *Yawgmoth's Bargain*, в свою очередь, стал чаще пригоняться на стол с помощью *Academy Rector*, который съедался поначалу через *Phyrexian Tower*, а позже, с выходом *Mercadian Masques*, еще и через *Renounce* или *High Market*. Вся комбинация завершалась все той же прокруткой из кладбища отработавших *Soul Feast'ов* с помощью *Yawgmoth's Will*.

Маски



Блок *Mercadian Masques* не порадовал ничем осмысленно играбельным. Повальное увлечение колодой *Replenish* с добавлением *Parallax Tide* и *Parallax Wave* из *Nemesis*, которая, по сути, является все же контролем, еще

как-то компенсировало любителям комбинаций недостаток новых хороших комбокарт. Но после выхода *Invasion* настала пора всерьез задуматься о том, что в стане разработчиков *Wizards of the Coast* не все так просто по отношению к комбоколодам. То ли это "новая политика партии", то ли есть еще какие причины, но факт остается не фикцией — ни одной комбокарты ни *Invasion*, ни *Planeshift* не принесли. Напротив, в наборах чувствуется нетерпимость к картам, которые делают что-то более осмысленное, чем тупое кромсание противника. Среди прочего, вызвало удивление название дополнительного "коллекционного" набора *Beatdown* и слоган к нему: "*Just Goliath, no David*", очень напоминающие положение в текущем Type 2 и в последнем блоке: никакой выдумки и удачи Давида, лишь железные бицепсы Голиафа. Скучновато и однообразно. Как сложится развитие *Magic: The Gathering* и как на нем отразится такое бескомбовое будущее, мы уже скоро сможем оценить — следующий набор *Apocalypse* не за горами, и если он также не порадует нас обратной стороной "Магии", то, пожалуй, придется играть в невинную игру, где выигрывает тот, у кого больше



созданий в стартовой руке. И, конечно же, ждать, ждать и еще раз ждать, когда компанию очередной раз перекупят и наберут новых идеологов и разработчиков, и, быть может, нам с вами не придется вспоминать, какая классная карта была *Dark Ritual* или *Tolarian Academy*, а играть мы будем новыми качественными комбоколодами.

От редакции: Необходимо добавить, что существует и другая точка зрения на сложившуюся ситуацию. Наличие слишком сильных карт и тем более комбоколода приводит к стандартизации "Магии", когда точно известны те несколько колод, которые являются выигрышными, а все остальные им радикально уступают, как следствие — являются неиграбельными. Это не есть хорошо. Сейчас играет много различных колод, и существует неизмеримое количество вариаций каждой из них. И появится еще больше. При этом все играющие колоды, по большому счету, приблизительно равны по своим возможностям и шансам на победу. Нет "реплиншей" или "баргейнов", которые настолько сильны, что все остальные колоды собираются в расчете на то, чтобы мочь им противостоять... Такова другая точка зрения. Насколько она правильна и какая из них правильна — это решайте сами. ■

МАГИЧЕСКАЯ СЕТЬ

ОБЗОР САЙТОВ, ПОСВЯЩЕННЫХ

MAGIC The Gathering

Илья Илюхин
Ilya2001@mail.ru

Зарубежные сайты "Магии"

Wizards of the Coast

www.wizards.com

Официальный сервер создателей MTG. Здесь есть два самостоятельных раздела, представляющих для вас интерес.

www.wizards.com/sideboard/

Огромное количество самых разнообразных статей из зарубежного внекомпьютерного журнала "*Sideboard*", в котором про MTG пишется много и компетентно. Здесь

же — отчеты с турниров мирового значения, с приведением дек-листов колод-финалистов. Не знаете, какую колоду собирать? Определитесь, в каком формате намерены собирать колоду, и поищите на сайте, какие были крупные турниры за последнее время. Дальше останется только выбрать.

www.wizards.com/magic/

Собственный раздел *Wizards of the Coast* по *Magic: The Gathering*. Информация о сетах, DCI-рейтинги, Oracle (база данных, где отражены финальные исправленные версии формулировок карт), список запрещенных/ограниченных карт, официальные тур-

нирные правила. Еще там есть история MTG, предваряемая такими словами: "*In Magic: The Gathering* вы становитесь могущественным колдуном, сражающимся с другими волшебниками за выживание. Вы овладеете пятью цветами магии, командуя сильными существами и колдуя разрушительные заклинания. Комбинирование смекалки с вашей магией — ключ к победе". Такие вот дела. Понятно вам? Учитесь комбинировать смекалку и магию. Сразу всех уделаете, существами закусаете и заклинаниями порушите. И чего мы тут с математикой комбоколода распинаемся...

The Dojowww.thedojo.com

The Dojo — на первый взгляд, кладезь информации. Обзоры турниров, аналитические статьи, дек-листы, рассуждения о достоинствах и недостатках той или иной колоды... Причем — вы сами можете здесь что-нибудь опубликовать. Например, придуманную вами колоду. Знаете, что из этого проистекает? А проистекает то, что если на сайте Wizards of the Coast в "Sideboard" статьи профессиональны, а публикуемые колоды играбельны и сильны, то здесь вы можете встретить любую ерундистику, про которую автор утверждает, что это суперколода будущего. Причем "левые" дек-листы преобладают. На The Dojo хорошо подыскивать идеи для собственных изысков в колодостроительстве. Не более того.

Crystal Keepwww.crystalkeep.com/magic/rules/summaries.html

На сайте **Crystal Keep** находятся **Ruling Summaries** от **D'Angelo**. **D'Angelo Rules** — наиболее полный свод правил Magic: The Gathering. Заходите на "Хрустальную Крепость" каждый месяц, и вы будете разбираться в правилах лучше любого судьи! Если, конечно, вам хватит моральных сил и знания английского на прочтение воистину гигантской подборки правил Magic: The Gathering...

MTG Newswww.mtgnews.com

MTG News — это, в первую очередь, слухи, новости и прочая свежайшая информация, касающаяся мира Magic. Если вам нужно, к примеру, как можно быстрее узнать спойлер нового сета или прочитать отчет о турнире, то следует начать поиски здесь — по свежести и скорости обновления **MTG News** запросто может дать фору любому другому сайту.

Русские сайты**"Саргона"**www.sargona.ru

Компания **"Саргона"** — официальный распространитель продукции Wizards of the Coast на территории стран Балтии и СНГ. Главное преимущество — возможность посмотреть карты проезда и расписания турниров в московских, питерском и киевском клубах. Плюс всякое полезное по мелочи.

Absolute Magicwww.mtg.ag.ru

"Абсолютная Магия" считается лучшим в Рунете сайтом по Magic: The Gathering. Ежедневные новости (это — основное), переводы зарубежных публикаций, отчеты о про-

шедших турнирах. Форум разделен на две темы: первая — обсуждение различных проблем, вопросов от новичков и пр., и вторая тема — покупка, продажа, обмен карт. Есть раздел "Лаборатория", где можно посмотреть состав некоторых колод с подробными разьяснениями; бывает и разбор архетипов. Впрочем, статей не настолько много, как хотелось бы. За один хороший заход прочтете.

MTG Cardswww.mtgcards.ru

Главная особенность — гигантская библиотека карт всех изданий. Можно просмотреть почти все (!) иллюстрации реальных карт. Присутствует удобный раздел объявлений о покупке, продаже или обмене карт Magic: The Gathering. Регистрируясь на сервере **MTG Cards**, игрок получает адрес www.mtgcards.ru/имяигрока/, где находится его виртуальный обменник. Не обошлось на **MTG Cards** без форумов. Еще — очень удобно сделаны DCI-рейтинги. Можно просмотреть номер DCI интересующего вас игрока и о нем узнать сведения. Есть также информация о ценах на карты. Только не стоит на нее серьезно полагаться: она разноречива, и чтобы понять, какая из цен правильная, надо знать, сколько карта в действительности стоит, — а зачем тогда смотреть цены на сайте? Верно — незачем.

Magic Tales Projectwww.doory.narod.ru/mtp.htm**Занимательная магия**www.terekhin.narod.ru

Я объединил два этих сайта, так как они схожи по тематике. **Magic Tales Project** посвящен стихотворениям, приколам и расска-



зам об **MTG**. На **"Занимательной магии"** **Дмитрия Терехина** можно найти много чего интересного, например, набор с рабочим названием «Фуфиси». Вот пара карт с **"Занимательной магии"** (аналогичного характера карты присутствуют и на **Magic Tales Project**):

Card Title: **Russian Football Team**Card Color: **Black**Type & Class: **Summon Players**Casting Cost: **B**Pow/Tgh: **2/2**

Card Text: When Russian Football Team deals damage, it deals that amount of damage to itself.

If you also control Yuri Kovtun, Russian Football Team deals one additional damage to itself.

Flavor Text: We are mighty, but...

Rarity: **C**Card Title: **Giant Matreshka**Card Color: **Artifact**Type & Class: **Artifact Creature**Casting Cost: **6**Pow/Tgh: **5/5**

Card Text: 7, Tap, Sacrifice Giant Matreshka: put into play 4/4 Big Matreshka token with «6, Tap, Sacrifice Big Matreshka: put into play 3/3 Matreshka token with «5, Tap, Sacrifice Matreshka: put into play 2/2 Small Matreshka token with «5, Tap, Sacrifice Small Matreshka: put into play 1/1 Micro Matreshka token with «5, Tap, Sacrifice Micro Matreshka: you win the game.

Rarity: **R**

На оба сайта можно отослать придуманные вами карты. Что же касается нас, то мы отсылаем вас **к нашему диску**, где вы можете найти полный сет "Фуфиси", стихи о маленьком мальчике, Vanya & Nightmare — поэма по сказке «Конек-Горбунук», Истории об Одном и Другом, Magic Fly, Magic Comes First, Magic Хокку и многое другое.

Удачного серфинга!



*Ты сам построил храм дневной
И сам зажег огонь вечерний —
Все остальное — дело черни,
Но эта чернь — ребенок твой.
М. Щербаков*

Господа, у меня есть для вас конфиденциальное сообщение.

Рискуя жизнью каждую минуту, ваш специальный корреспондент пробрался в Имперский Генеральный Штаб. И вот вам сверхсекретная новость: в стратегические игры, как и в ролевые, можно играть без компьютера.

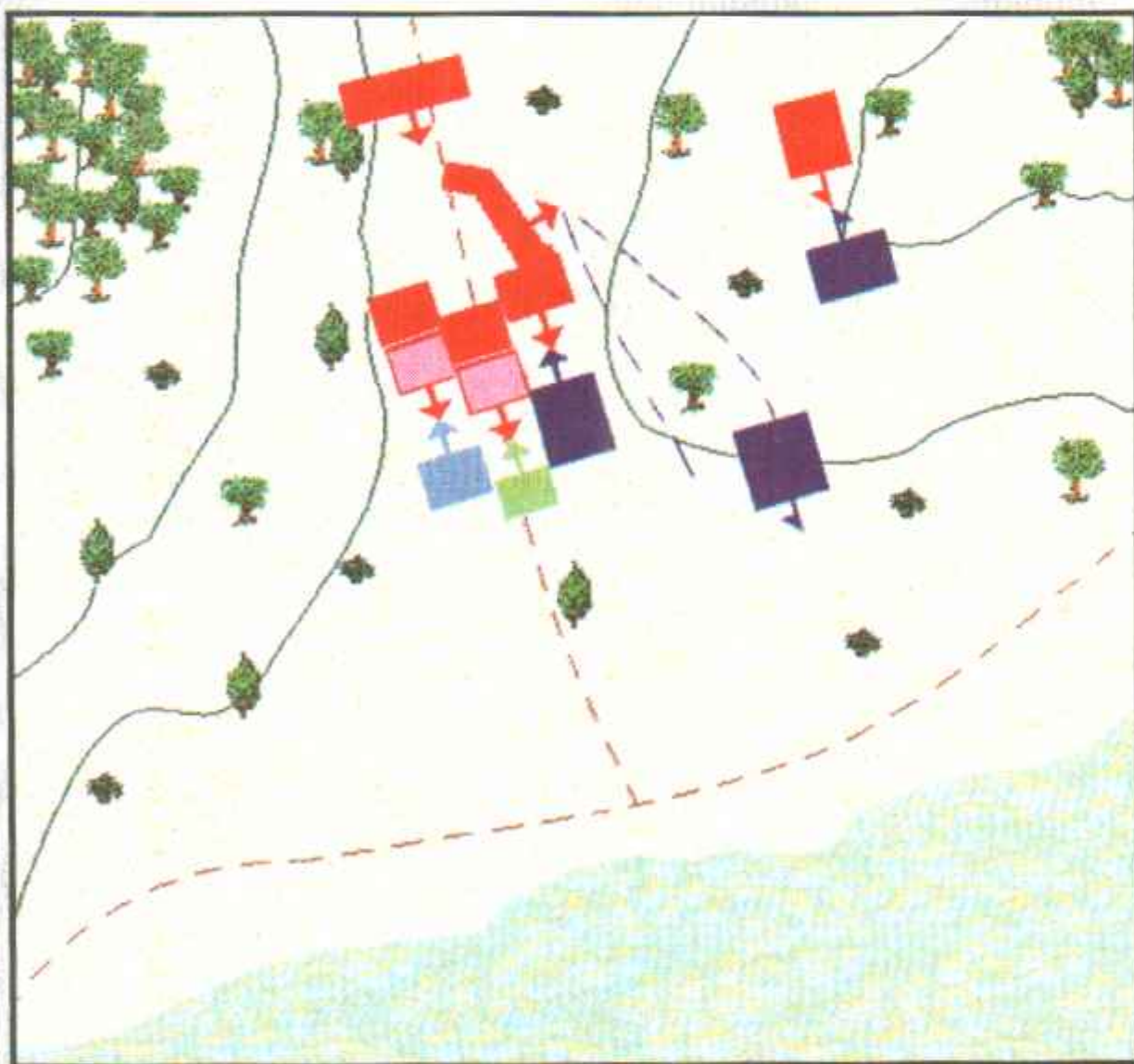
Вы говорите — давно известно? Быть того не может. А, настольные баталии? Warhammer, BattleZone, "Эпоха Битв"? Помилюте, господа, это — тактика. Говоря нашим тайным шифром, wargame.

А вот в Имперском Генеральном Штабе занимаются совсем другими делами. Делами, достойными стратега: управлением государством, политикой, определением направлений главных ударов, наконец... Ну да, и битвами тоже. Стратегу иногда дозволено лично покомандовать армией или флотом.

Вам никогда не казалось, что на месте Наполеона вы справились бы гораздо лучше? Ведь это же элементарно, не так ли: с Россией надо заключать союз против Англии и...

Вступление в должность

"Наверное, — спросите вы, — для занятия должности в штабе надо много учиться? Воображению предстают горы книг с правилами, сводные таблицы — что и когда можно приказывать..."



Все и проще, и сложнее. Перед вступлением в должность вам не вручат объемистый том с правами и обязанностями начинающего правителя. Вы получите только сведения о том, какой властью и какими ресурсами располагаете — войска, деньги... А потом настанет время отдавать приказы. Любые приказы.

То есть как — любые? А вот так. Есть одно главное правило, и звучит оно следующим образом: "последствия — за свой счет". Вы вольны попытаться ввести в Англии коммунизм, предложить парламенту законопроект об уголовной ответственности за рост свыше 6 футов или объявить себя Папой Римским. Что с вами потом станет — другой вопрос. Но приказать вы можете.

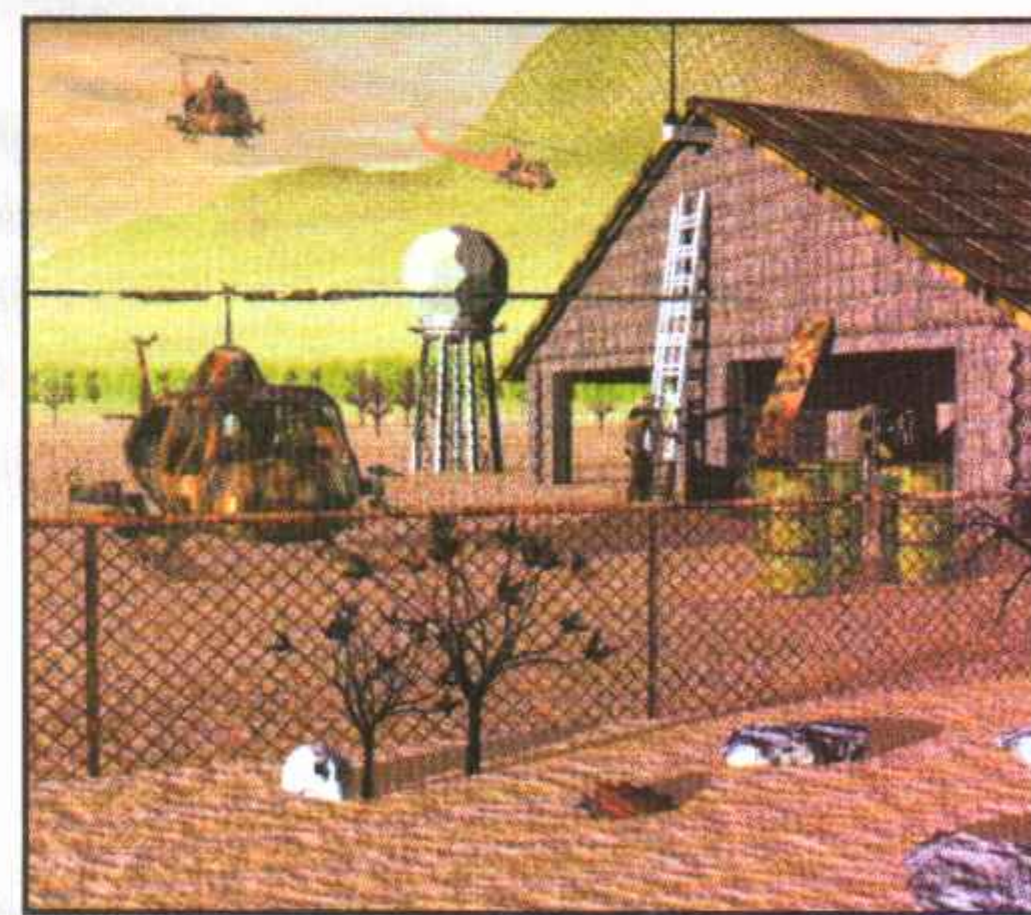
Никаких ограничений нет. Можно покровительствовать наукам и искусствам, осуществлять религиозные реформы, казнить и миловать. Не забывая о последствиях.

Как это выглядит? Очень просто. Как и большинство игр без компьютера, штабная игра не может похвастаться богатой трехмерной графикой и спецэффектами. Люди сидят вокруг стола или даже просто обмениваются электронными письмами. Как и в ролевой игре, есть мастер; он-то и определяет, с помощью тайных каббалистических законов, как отреагировал народ на выступление Цицерона и насколько поднялись цены на хлеб в Гаскони в результате Итальянского похода Суворова.

Время от времени начинается война — и на бумаге появляются планы расстановки кораблей и отрядов. Игрок видит и знает только то, что видит и знает полководец. И команды его исполняются не точь-в-точь, а так, как исполнялись бы они в реальном бою.

Самое интересное, что игрокам и в самом деле не нужно знать никакой механики. Никаких, знаете, таблиц и формул. Они ведомы только мастеру, да и у него могут оказаться простыми. Конечно, для военного командования бесполезно хоть немного разбираться в тактике соответствующих времен, но — это придет.

Учтется все. Игрок может вникать в каждую деталь, вплоть до уставной длины портянок сержанта саперного батальона, или обходиться "общим руководством". Расчеты могут быть бе-



зумно сложны или же элементарно просты. Но ни одно слово игрока не пропадет втуне.

Штабные будни

Вот пример "из жизни". Пуническая война. Римский консул (игрок) командует армией, высадившейся на Сицилии. Ее ожидает генеральное сражение с войсками Карфагена.

Карфаген располагает мощной кавалерией, но войска его не едины: он делит командование с македонским союзником, поскольку о единоначалии им договориться не удалось.

Игроки Карфагена и Македонии, расставив свои войска, двигают их к замеченному противнику. Основной кавалерийский корпус заходит справа, дабы ударить во фланг и тыл. Предполагавший такое развитие событий римский консул заранее установил там легион, обращенный фронтом вбок. Этого легиона с позиций карфагенян не видно, и их ожидает неприятный сюрприз; а вся беда — в том, что они оказались чрезмерно предсказуемы. К тому же строй их ломается, потому что скорость хода по дороге и по холмам разная, и не все части одинаково рвутся в бой. Македонская фаланга входит в соприкосновение с римским строем раньше своего соседа — центр доверили держать не самым лучшим солдатам. Итальянские союзники, которым приходится выдерживать удар македонян, возможно, бежали бы, но сзади их подпирает римская часть, и они дерутся насмерть.

Итак, консул одерживает блистательную победу над превосходящими силами карфагенян и в ознаменование доблести легиона итальянских союзников дарует выжившим римское гражданство.

А теперь другому игроку — народному трибуну в том же Риме — предстоит думать, о чем ему говорить перед римским народом и сенатом, чтобы консулу это деяние сошло с рук. Хорошо бы, чтоб великий полководец пережил собственный триумф... Да и итальянский город, чьими гражданами были легионеры ранее, тоже, скажем так, несколько удивлен...

Как я уже говорил, игровая механика для игрока вообще не существует. Никаких "атак" и "защит" — только то, что реально доступно полководцу. Можно выяснить подробно, какое снаряжение носят, скажем, легионеры и велеть всем отныне носить еще и серьгу в ухе (зачем? ну, это другой вопрос). Можно узнать их численность. Но нельзя сравнить их подготовку с подготовкой македонской фаланги — разве что удастся убедить македонян устроить "потешный" бой.

И команды отдаются безо всякой механики, так, как их отдал бы персонаж. Например, в разных ситуациях приказы могут быть такими:

* Лучникам выдвинуться вот на этот холм и ждать приказа.

* Кавалерии обойти слева по овражку и постараться атаковать легион с тыла. Если легионеры окажутся готовы к сопротивлению — в бой не вступать, возвращаться. Ввязавшись в бой, действовать по обстановке.

* Провести инспекцию войск в Далмации. Постараться сделать это неожиданно. Особо проверить состояние припасов и соответствие численности отрядов объявленной.

* Постараться найти в Афинах способного стихотворца, окружить его заботой, приблизить и убедить в том, что моя линия приведет Афины к процветанию. Потом подать ему идею написать трагедию о том, что мой политический противник только и жаждет сделать афинских граждан рабами.

* С помощью шпионов постараться выяснить настроение людей: как отреагируют солдаты, если я прикажу им зимовать по ту сторону Дуная?

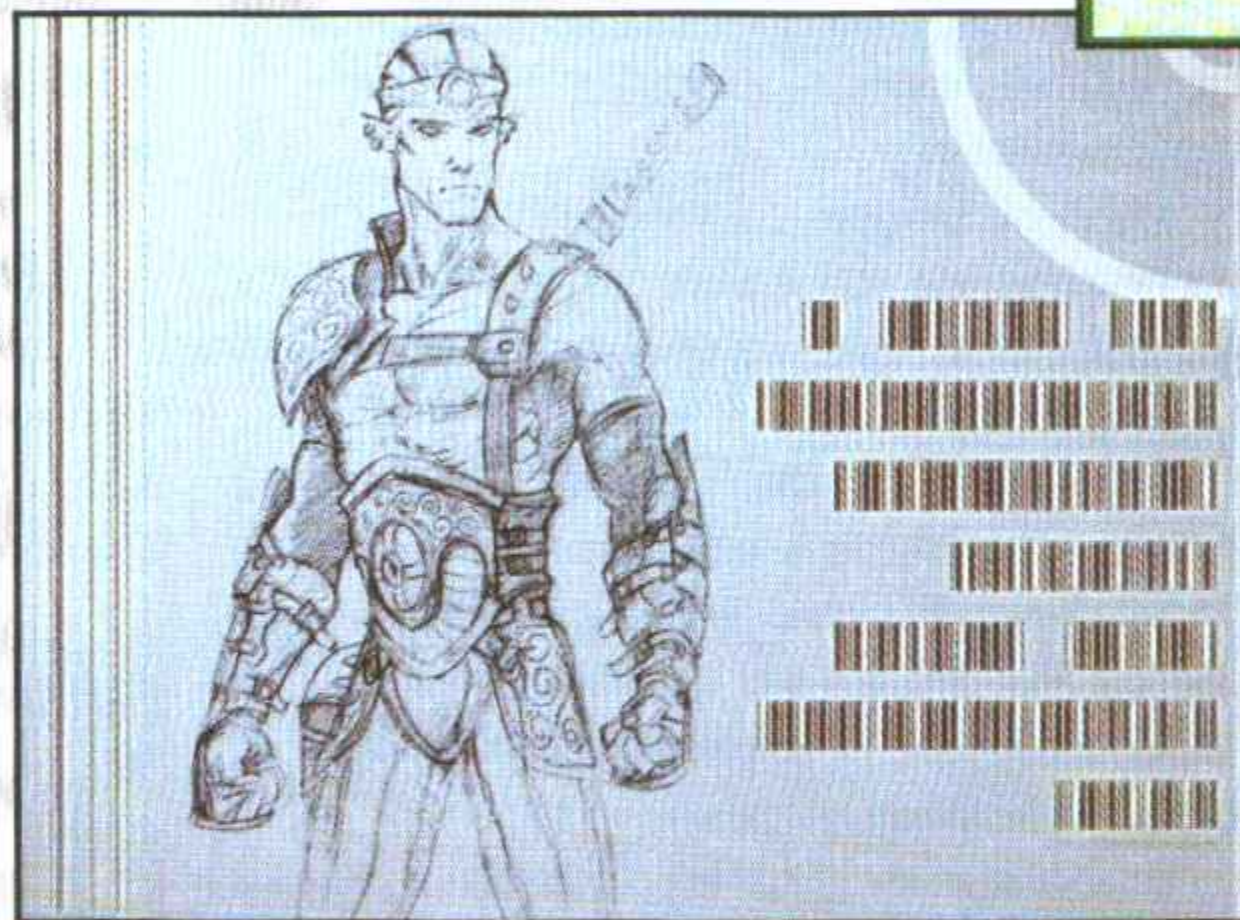
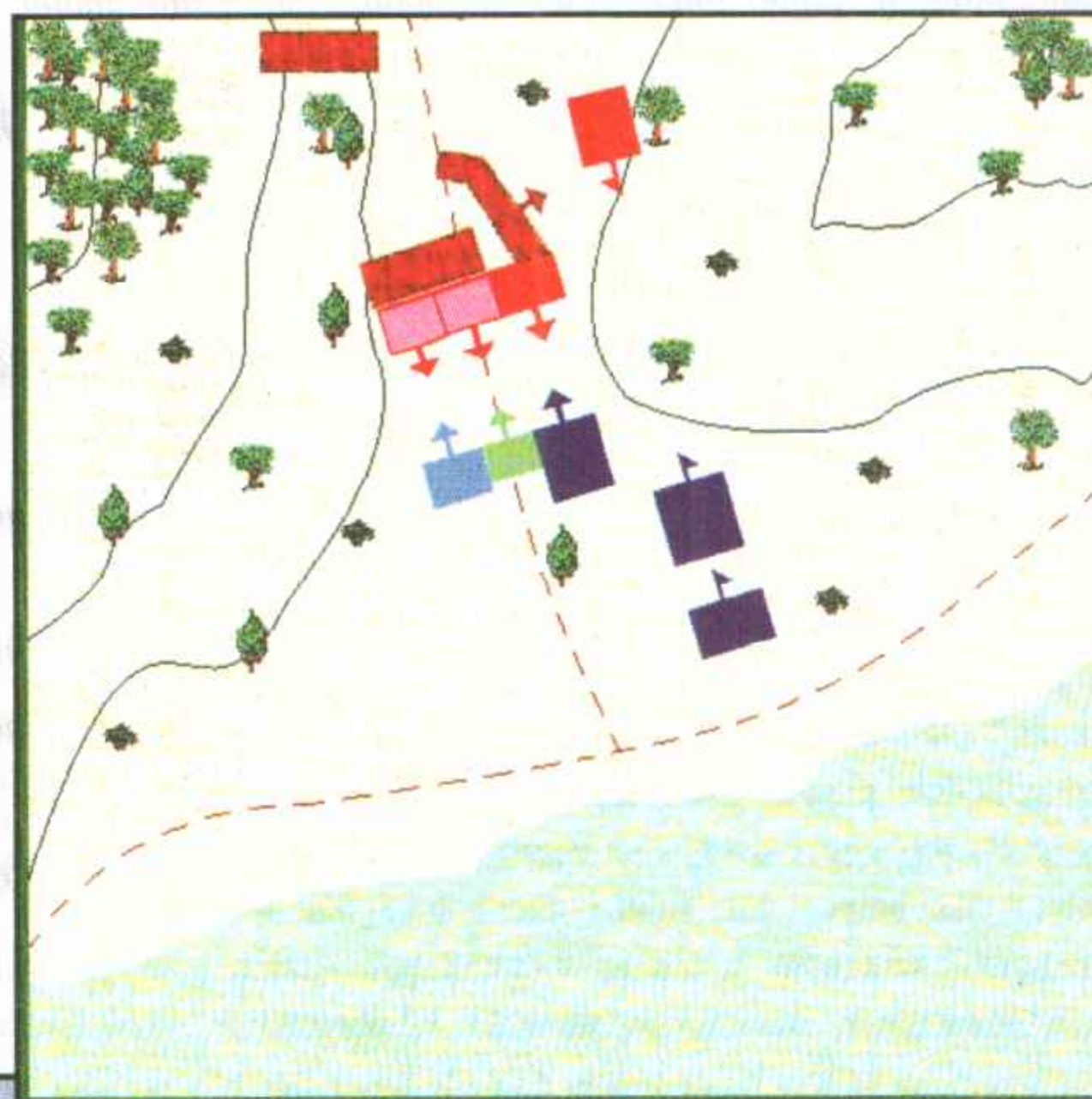
* Объявить, что мой адмирал пиратствовал без моего согласия, казнить его и послать голову в Рим...

Как вы уже поняли, вовсе не гарантировано, что приказ будет исполнен, а тем более — исполнен в точности. Подчиненные

воплотят его в жизнь по собственному разумению. Это не привычные нам компьютерные стратегии, где одним движением руки отправляется в бой войско — и приходит точно в назначенный час именно туда, куда посылали... Вполне возможно, что и вам доведется испытать бешенство Наполеона при Ватерлоо, узнавшего, что Груши не выполнил приказа вернуться и упустил пруссаков...

А уж чаянья народные — те и во все вне нашего контроля.

Как видно из этих примеров, роли бывают разные. Античность взята только для примера. И не все



предполагают беспрекословное подчинение: даже консулу с сенатом и народом Рима надобно считаться, равно как, скажем, Ллойд Джорджу — с английским парламентом, прессой и так далее. Власть тоже бывает разная: светская, военная, религиозная, финансовая...

Я сказал — роли? То есть игра-то — ролевая?

Да, игроки получают роли, как правило — реальных исторических лиц или их аналогов. Но "отыгрывать" эти роли, как положено в ролевой игре, никто не заставляет. Вы вполне вольны счесть, что Джордж Вашингтон совершенно напрасно пожелал отделения американских колонистов от исторической родины — Британии, и повести совсем иную политику. Вы можете все, и никто не скажет, что вы "отступили от роли". Но почему-то сплошь и рядом случается так, что персонажи все равно повторяют "ошибки" своих прототипов...

Пароли и явки

Где творятся такие чудеса? Таких мест много. В нашей стране существует несколько школ штабной игры,

с разными системами моделирования. Одна из самых известных — упомянутый мною Имперский Генеральный Штаб (stabes.nm.ru), возглавляемый известным критиком и специалистом по военной истории **Сергеем Переслегиным**. Его замечательный роман-исследование о войне Японии со Штатами под названием "Тихоокеанская премьера", изданный недавно в "Военно-исторической библиотеке", неплохо иллюстрирует подход Генерального Штаба. Его работы сделали штабные игры весьма серьезным делом. Располагается этот клуб в Санкт-Петербурге. Однако игры клуба — не из самых легких в своем жанре.

Есть клубы и в Москве, Казани, других городах. Не все они совершенны и возвышенны, но число их растет. Для того чтобы начать вести несложную игру самому, достаточно раз-другой сыграть. Потом игры обрастут подробностями, правилами...

Многие из вас, вероятно, слышали о рекламируемой в Соединенных Штатах игре — **Majestic** компании Electronic Arts (www.majestic.ea.com/splash.html). Хотя ее презентуют как компьютерную, игроку там предстоит по e-mail и обыкновенному телефону договариваться о встречах, расшифровывать и передавать информацию... Это — первый шаг к коммерческому признанию подобных игр. Конечно, здесь о настоящей штабной игре речи пока не идет — только о ее элементах. Однако, как стало известно, в России тоже планируется нечто подобное, и гораздо ближе к теме нашего обзора. Ориентировочно в конце 2001-го года стартует наполовину штабная, наполовину ролевая игра по мотивам фантастики американской писательницы **Лоис Буджолд**. Сведения о ней пока очень расплывчаты, но она рассчитана на несколько сотен участников. По мере прояснения деталей мы постараемся держать вас в курсе этого проекта. ■

| | | | |
|--|-----------------------------|--|---------------------------------------|
| | Карфагенская тяжелая пехота | | Римский легион |
| | Карфагенская конница | | Римская конница |
| | Сицилийская пехота | | Итальянцы - союзники Рима |
| | Македонская фаланга | | "Невидимый" противнику римский легион |

Основы профессионализма в Magic: The Gathering

СЕДЬМАЯ РЕДАКЦИЯ: КАК ЕЕ НЕТ

Да простит меня Кшиштоф Кесьлевский!

Появление Седьмой Редакции, как и следовало ожидать, не внесло революционных изменений в Magic: The Gathering. Она не представляет собой ничего особенно великого, она содержит ряд карт, которые полезны, еще некоторое количество карт, применение которым наверняка найдется в самое ближайшее время, и огромное многообразие карт, применение которым не найдется никогда. Как обычно, здесь много переизданных карт. Некоторые из переизданий можно приветствовать, одновременно сожалея о тех картах, которые переиздавать не стали (чаще всего — именно одновременно). Большинство же вызывает недоумение своей бессмысленностью. К последним относятся многие карты, пришедшие из "Портала" — безымянных "наборов для начинающих".

Графические изображения всех карт Семерки (кроме 20 базовых земель), полный спойлер и адд-он для Magic: Suitcase вы обнаружите на компакт-диске "Мании". Предполагая, что это позволит вам изучить карты самостоятельно, я не буду рассказывать о каждой из них, а остановлюсь на наиболее заметных.

Цветы магии: Хризантемы

Vampiric, Enlightened, Mystical и Wordly Tutor больше не с нами. Должно быть, они идеологически вредны растущему организму молодых — и не очень — игроков.

Вернулись паладины. Это те, которые за 4 маны 3/3 со способностью уничтожать существ или, в лучшем случае, перманенты враждебного цвета.

Земель, что можно пожертвовать за дополнительную ману (Dwarven Ruins, Svyelunite Temple и т.д.), в базовом сете больше нет. Зато остались City of Brass и пять земель, дающих бесцветную ману за поворот либо одну из двух цветных за поворот и боль.

Пять цветов: Белый

Мы потеряли Armageddon, и этой карте замены нет. На роль замены, должно быть, претендует грядущий Desolation Angel из Apocalypse, который пока вызывает лишь ироническую улыбку (существо, которое, вхо-

дя с кикером за 3 любые маны, 2 черные и 2 белые, уничтожает все земли на столе). На свалку истории отправился и Crusade, но вместо него пришел Glorious Anthem, что вполне компенсирует потерю.

Light of Day — ультимативное спасение от суицидальных черных колод тоже кануло в лету, а вместе с ним и Exile.

Вернулись Worship и Pariah, и эти карты найдут свое место в сайдборде белых (и не очень белых) быстрых дешевых виной, но надеяться на серьезную играбельность колод на Cho-Manno, Revolutionary (либо Voice of All) и этих картах не стоит.

Возвращение Sacred Ground. Скажем убийцам земель — нет! В сочетании с возвращением Sanctimony вновь не стоит всерьез задумываться о монокрасных колодах.

Убрали Order of the Sacred Torch — жаль его.

Подарок коллекционерам: Serra Angel

вернулся! Ура! Правда, играть им вряд ли будут — вон, Blinding Angel на порядок лучше, и то спорной полезности карта. Туда же отсылаю Gerrard's Wisdom, прекрасную карту для контрольных колод; но скажите, как ею теперь играть? Осмысленное применение ей пока нашлось бы только в колоде Turbo-Chant. Контроль на Orim's Chant при поддержке Howling Mine и Recall с Relearn мог иметь большую степень популярности и играемости с Gerrard's Wisdom, но Recall и Relearn — критичных для него карт — в базовом наборе теперь нет.

Breath of Life — суперреаниматорская карта, пришедшая из "Портала": с мая 2001 года всем повально реанимировать Serra Angel! Это ничего, что Serra Angel стоит чуть дороже, чем дыхание жизни, да и как его грамотно скидывать на кладбище — непонятно, но главное — верить, что так надо! А вообще — непонятно, как себе в Wizards of the Coast представляют устройство мироздания, но черные, издревле являвшиеся реаниматорами, напроць (позорный Strands of



Night, вновь переизданный, и дороговато-сомнительный Twilight's Call не в счет) лишились своего реаниматорства, зато в белом цвете оно активно развивается. Сначала — Reya Dawnbringer и Death or Glory (последним даже играли) в Invasion, теперь — Breath of Life... Было бы смешно, если бы не было так странно. Ну конечно, оживление мертвых и прочая некромантия — типичная привилегия сил света и добра. Вот, помнится, еще Христос... ладно, двигаемся дальше.

Пять цветов: Синий

Синие остались без Chill! Эту фразу, не сходящую с уст игроков несколько недель после опубликования официального спойлера Седьмой Редакции, можно вынести



ти в заголовок любой поругательной статьи. И не зря. Да, не во всякой колоде, использующей синий цвет, Chill присутствовал в сайдборде, но не стоит забывать, что, как и в случае с Light of Day, эти карты наотрез отказывали

в желании конструировать что-либо монокрасное или моночерное. Как синим магам теперь бороться с красным цветом? А вот как: задача №33 компании WotC выполнена успешно — так нас учат не играть моноцветными колодами.

Хороший каунтер Power Sink ушел, но вернулся Force Spike, что не может не радовать. Фаворит всех моносиних контролей; карта, которой очень не хватало, особенно в Urza's блоке; он вернулся, но вот найдет ли применение — посмотрим.

Возвращение в игру Hibernation вселяет некий оптимизм. Пожалуй, это единственная карта, возвращению которой многие сильно удивились. Хороша, слишком хороша!

Еще напечатали хороших карт, но сомнительной сейчас играбельности: Opposition, Temporal Adept, Thieving Magpie — тройка лидеров. Archivist и Fleeting Image выглядят значительно более убого. Имеет смысл отметить также Equilibrium и Confiscate.

Перепечатан Mahamoti Djinn — коллекционерам приготовиться.



Пять цветов: Черный

В этом цвете сплошное издевательство. Прикрытое переизданием хороших карт типа **Duress**, **Persecute** и **Engineered Plague**, но все равно издевательство... а все потому, что самой главной карте в черном цвете, **Dark Ritual**, осталось жить лишь до выхода блока *Mercadian Masques* из типа, что случится довольно скоро. И кому тогда нужны будут эти **Corrupt**, **Unholy Strength** и **Soul Feast**? Черный цвет теряет в скорости, а значит, труднее бороться с быстрыми колодами, труднее успевать выиграть, пока нас не законтролировали, труднее... нет, невозможно и думать о моночерных колодах без ритуала.

Станным, на первый взгляд, кажется перепечатавание **Sengir Vampire**, входящего в большую тройку вместе с **Serra Angel** и **Mahamoti Djinn**. Но это только на первый взгляд. Вероятно, разработчиков смутила не совсем простая способность этого существа, и у начинающих игроков могли возникнуть вопросы... теперь как у матросов: ни вопросов, ни вампира. Туда же отправился, что чрезвычайно обидно, и **Diabolic Edict**, находившийся до последнего времени в листе для печати и по праву считавшийся одним из лучших черных заклинаний, убивающих существ. За что его в последний момент невзлюбили, остается только гадать.

Великогоучий **Mind Rot** заменил **Stupor**. Крайне неравноценная замена, и опять же непонятно, чем руководствовались разработчики, совершая данный поступок.

Stromgald Cabal — вероятно, очень силен в сочетании с **Blind Seer**, поэтому его тоже попросили покинуть сцену.

Foul Imp вернулся — можно играть **Suicide Black**, только без **Hatred**, да и в скорости без **Dark Ritual** будет как-то не очень. Вообще, похоже, WoTC увлеклись идеей самоубийственности черных. Сначала **Phyrexian Scuta** в *Planeshift*, теперь **Foul Imp** и **Serpent Warrior** в Семерке... осталось до кучи добавить в колоду **Vendetta**, **Snuff Out** и **Bellowing Fiend**, а также **Infernal Contract** и **Greed**, после чего мы с однозначностью факта можем рассчитывать на то, что умрем раньше, чем противник толком успеет хоть что-нибудь сделать... оригинально, ничего не скажешь.

О том, что черный цвет потерял **Perish**, вспоминать вообще не хочется. Из неназванных более-менее играбельных карт отмечу **Befoul** и **Megrim** которые, в теории, могут найти свое применение. Но, скорее, только в теории.



Пять цветов: Красный

Красные маги теряют одну критичную карту — **Hammer of Bogardan**. При отсутствии у синих **Chill** это немного балансирует игру, но тем не менее — все были бы довольны, если бы остались обе карты. Не судьба.

А вот и долгожданная потеря **Jokulhaups**. Долгожданная — потому что во все времена существования этой карты в "Магии" ее как только ни пытались использовать, но ни одной турнирной играющей колоды не получалось. А потеря, потому что в Type II еле-еле заиграла колода **Turbo-Haups**. Дождались... ну и хватит.

Теперь о возвращении некоторых карт. **Pyroclasm** — это, пожалуй, одна из самых хороших, но так и не нашедшая применения карта, максимально полезная в красно-синих контролях, коих было за историю "Магии" только два: **CounterHammer** и **CounterPhoenix**. Но теперь ни молотка, ни феникса нет. Зачем?

Shivan Dragon и **Wildfire**. Дракон — толстый, жирный, но не очень полезный. Можно куда-нибудь пристроить, можно не приставивать. А вот Дикий Огонь — это более интересно... а не положить ли нам его в колоду **Огоньки Явимаи**?

Volcanic Hammer — честные 3 повреждения в любую цель, вот только **Sorcery**. Ну да вымалывать у Визардов перепечатать **Incinerate** все равно была глупой затеей.



А вот за **Seismic Assault** спасибо — карта очень хорошая... вот только мы вроде как поняли, что монокрасным играть ну никак не получится, тогда зачем? Понятно. Типа, в хозяйстве пригодится.

Окк, Окк! Это не в смысле, что все в порядке, я бы даже сказал, наоборот: к терапевту — немедленно. Окк ужасен!

Осталось назвать **Disorder** (одна из самых бессмысленных сайдбордных карт, но все имеет свое место), оставшегося на своем месте **Boil** (выжил, в отличие от **Flashfires**) и, наконец, огромнейшую толпу гоблинов во главе с **Goblin King** — для бессмертных фанатов этого магического народонаселения.

Пять цветов: Зеленый

Изменения для зеленого цвета не самые критичные. Теряя главным образом **River Boa** и **Uktabi Orangutan**, они получают назад более полезные карты, такие, как **Elvish Lyryst**, **Elvish Champion**, **Compost...** и **Seeker of Skybreak**. Зачем последний из них, смотрите далее.

Scavenger Folk пришел вместо **Обезьяны**, и он не так плох, как может показаться, раньше им играли даже чаще, чем **Обезьяной**. Впрочем, качественных артефактов совсем нет, а как средство борьбы с **Chimeric Idol** — овчинка выделки не стоит.



Monstrous Growth и **Might of Oaks**, ох как больно, только с осмысленными созданиями за одну ману, кроме **Llanowar Elves** и **Elvish Lyryst**, как-то плоховато.

Всем, кто испугался быстрого синего битдауна, немедленно положить в сайдборд четыре **Thoughtleech**, затаиться и ждать. Контролировать!

Thorn Elemental очень хорош, но скажите, Бэрримор, как? За ману?!!

Комментарии не по теме

Что мы знаем из "неофициальных источников", кроме того, что каких-то карт не стало, а какие-то появились?

Компания **Wizards of the Coast** планирует сворачивание изданий "Портал" и теперь будет позиционировать на рынке базовые наборы (от Семерки и последующие) как наборы для начинающих игроков. В связи с этим в базовый набор переключалась масса карт из разнообразных "Порталов", что, конечно, не сделало набор интересным.

Из базового набора убраны практически все новые карты, для успешной игры которыми нужно использовать мозги. Какой уж тут разговор о комбокартах. В общем, карты именно базовые — т.е. представляющие основу, этакий фундамент для чего-то большего. А вот найдется ли то, что на этом фундаменте строить, никого не волнует. Типичный пример такого бессмысленного фундамента — **Delusions of Mediocrity**.

Кстати, о комбокартах. Да, в цели и задачи разработчиков поставлено условие о недопустимости к изданию сомнительных карт с несбалансированными способностями. В новом наборе "Апокалипсис" их тоже не будет, как не будет и почвы для самой идеи комбоколоды, но мы получим некоторый набор из контрольных карт "вражеских цветов"... Предварительную информацию о некоторых картах *Apocalypse* вы можете посмотреть на нашем компакт-диске. Только не забывайте, что все это дело еще сто раз может измениться.



Из остального назову многоизвестную гориллу **Ancient Silverback** (сгодится для фановых колод, не более того), **Birds of Paradise** (нельзя не сказать, что птички остались, а значит, продолжают быть жизнеспособными все колоды, использующие их как основу) и **Elvish Piper** (это, наверно, чтобы **Thorn Elemental** на халяву в игру вводить... по принципу "а вдруг дадут...").

Артефакты

Потеря **Ankh of Mishra** и **Cursed Totem** — не самое критичное для колод в Type 2, но, опять же, жаль колоду **АнкТайд** (комбинация из **Ankh of Mishra** и **Parallax Tide** как основа) и сайдбордный **Cursed Totem**, помогавший против *ребельских* колод.

Возвращение **Ensnaring Bridge** и **Grafted Skullcap** опять же комично по своей сути: неплохие во времена **Tempest** блока, они, тем не менее, никогда не достигали до турнирного уровня, при том, что их окружение было на порядок лучше! Колода с **Ensnaring Bridge**, **Null Brooch**,

Bottomless Pit, **Sleeper Agent** и **Grafted Skullcap** смотрелась куда лучше, и то ничего толкового не могла достичь. Теперь одинокий Мост со Скалкепом уж тем более не завоюют мир. Хотя, возможно, о **Ensnaring Bridge** мы еще услышим.

Pit Trap. Н-да. Чего не хватает настоящей **Draw-Go** (моносиний контроль, состоящий на большую часть только из заклинаний каунтермагии)? Конечно, уничтожения проравшихся на стол существ. Помните, был такой **Nevinyrral's Disk**? Он оказался о-о-очень хорош, и его убрали, заменив на **Powder Keg**. **Powder Keg** тоже оказался неплохим, и тогда его заменили на... это?! **Pit Trap** всем. Тотальный.

Coat of Arms вернулся. Как не играл, так и не будет. Очень весело, но дорого. Хотя... в сайдборде каунтер-ребелей против каунтер-ребелей! Потеха обеспечена.



Caltrops — **Rishadan Airship**, **Ravenous Rats** и **Uanowar Elves** отдыхают. Это конгениально: **Ravenous Rats**, этот чудовищный зверь, легко запынивавший любого игрока, отныне

не сможет нас погубить! Все плачут от счастья... Где же **Humility**, господа?! Нет, Визарды упорно не хотят печатать концептуальные карты в одном наборе. Ждем Восьмого Издания — там точно окажется **Humility**... без **Caltrops**, конечно же.

И самое главное издевательство сезона — это возвращение **Phyrexian Colossus**! Вот, вот зачем они перепечатали **Seeker of Skybreak**! Вместо того, чтобы на 3-4 ход ставить на стол **Saproling Burst** и выигрывать игру, нам предлагается вываливать на стол это и что-то этим делать. Где же **Tinker**, где **Voltaic Key**, уважаемые?

Резюме

А еще снова переиздали, например, **Aladdin's Ring**. Между прочим, *rare*. Интересно, им там надоест когда-нибудь?.. ■



WARHAMMER

ИГРУШЕЧНЫЕ ОРДЫ, РЕАЛЬНЫЕ ВОЙНЫ



...наездники на волках, сотрясая боевым кличем воздух, рвались к имперской пушке, и следом, отставая буквально на полполета стрелы, мчался отряд кабаньих наездников во главе с Готлагом. Около пушки суетился артиллерийский расчет; она уже была развернута, и огромное жерло хищно нацелилось на атакующих. "Сейчас," — отрешенно подумал Азхаг, и его виверна, словно чужья мысль хозяина, заворчала. — "Уже сейчас..."

...Попадание оказалось точным, как и следовало ожидать. Волчий отряд окутался дымом, боевой клич сменился воплями боли и скулением, слышимыми даже с позиции, откуда наблюдал за сражением Азхаг. Он невольно залюбовался, как опытный Готлаг, мгновенно оценив ситуацию, поменял направление, направив своих в обход того, что оставалось от волконаездников; кабаны промчали своих седоков совсем рядом с клубящимся дымом, мимо воронки, во-

круг которой убитые и раненые, живые и мертвые смешались в копошащуюся воющую кучу из мяса и крови...

...Счет, идущий на секунды. Людишки с иступлением отчаяния стремятся успеть перезарядить оружие. Суетятся, толкуются... Не успевают, конечно. Разъяренные гонкой и близкими взрывами кабаны на сумасшедшей скорости врезаются в расчет, и наездникам даже не приходится пускать в дело сталь. Незачем. Жалкие людишки просто втаптываются в землю, перемешиваются с грязью. Пушка взята...

...Защита фланга сломлена — и, спасая положение, Имперские войска начали

спешно перестраиваться. Азхаг усмехнулся: людишки показались ему похожими на сонных мух... куда им до настоящих воинов, его воинов!.. Воспользовавшись возникшей заминкой, Готлаг, не снижая темпа, ударил во фланг алебардистам. Первые ряды пали под шквальной атакой, пронзенные копьями и поднятые на клыки кабанов, но — закрепить успех не удалось. Таки перестроившись, алебардисты сумели организовать некое подобие обороны, и кабаньи наездники завязли, потонули в кровавой рубке. Азхаг заметил людишку в золотис-



том шлеме, виртуозно пробивающегося к Готлагу и на ходу успевающего отдавать команды. "Экий командир выискался... в герои метит... да смерть тебя пометит!" — Азхагу внезапно до зубовой боли захотелось послать все к черту и самому устремиться туда, врубиться в самую гущу, показать им, кто чего стоит и кто тут герой... но идиотское наваждение, неподобающее настоящему командующему, отхлынуло так же быстро, как и накатило. "Не время..." — виверна вновь заворчала, переступая когтистыми лапами, а человечик в золотистом шлеме изумленно уставился на обрубок правой руки, из которого фонтаном хлестала кровь; изумляться ему пришлось недолго. — "Еще не время..."

...Справа Гоблины Риккита, выставив вперед сквигов и фанатиков, почти без труда остановили гордость Империи — рыцарскую конницу. Азхаг наблюдал, как один из безумных фанатиков, вертясь словно волчок, буквально впилился в рыцарские ряды и прошел сквозь них как меч сквозь воду, оставляя за собой изуродованные тела, сломанные пики и искореженные доспехи.

«Теперь!» — решил Азхаг и, запрокинув голову к небесам, проревел древний боевой клич. Ответом ему был многоголосый рев тысяч и тысяч. И будто огромная, ошетилившаяся сталью волна, армия Азхага потекла на вражеские ряды. Сила сошлась с силой, мужество с мужеством, сталь с плотью. Боевые крики обезумевших от человеческой крови орков слились с отчаянными воплями раненых и предсмертными стонами умирающих.

"Пора бы и мне поразвлечься," — подумал Азхаг, направляя свою виверну в гущу сражения. — «Теперь — пора...».

Войне все возрасты покорны

Если для уважаемого Азхага, предводителя армии орков, наступило время немного подкрепиться, то для нас с вами, уважаемые читатели, приходит время ознакомиться со вселенной **Warhammer**, о суровых буднях которой, собственно, и повествует вышеприведенный текст.

Итак, начнем с самого начала. С детских привязанностей. Думаю, что все мы в то или иное время играли в солдатиков. В пластмассовых рыцарей и индейцев, в резиновых

гренадеров и оловянных матросов, упорно тянувших пулемет к Зимнему. Практически уверен, что рано или поздно у всякого полководца игрушечных армий возникала идея о создании свода правил, руководствуясь которыми, скучное любование накопленной коллекцией можно было бы превратить в настоящую стратегическую игру.

Желание руководить, организовывать и захватывать присуще многим из нас, и нет ничего страшного, если свою реализацию оно находит в невинных играх. Возраст здесь не важен.

Солдатики — это хобби, вдохновиться которым может как ребенок, так и умудренный годами муж. Как бы кощунственно это ни звучало, но война — это все-



Фэнтези: классика и 41-й век

Существуют две основные системы, составляющие мир **Warhammer**.

Первая — **Fantasy Battles**, в основе которой лежит "фэнтезийный мир", населенный эльфами, орками, гоблинами, гномами, нежитью и т.д. и т.п. Каждая раса имеет территорию, предания и историю. Многие из этих народов узнаваемы по произведениям Дж. Р.Р. Толкиена и других классиков мировой фэнтезийной литературы. И даже есть некоторая аналогия с историей современного мира — Европы и Ближнего Востока VII-XVI в.в. н.э.

Вторая система — **Warhammer 40000**, события которой развиваются в далеком 41 веке. Много воды утекло со времен **Fantasy Battles**, одни расы сгинули в пучине веков, другие выжили, став могущественней и сильнее.

Несмотря на отличие двух систем, есть одна немаловажная деталь, объединяющая их и, одновременно, выделяющая настольную систему **Warhammer** из общей массы конкурирующей продукции. **Warhammer** — это не только красивые солдатики и колоритный геймплей, это еще и интересные, идеально вписывающиеся

возрастное занятие. И если желание немного повоевать и покомандовать игрушечными солдатами все еще (или уже) живет в вас и если при этом вам небезразличны герои фэнтези, то — добро пожаловать в мир **Warhammer**.

Появлению этой игры мы обязаны английской компании **Games Workshop** (кстати, в прошлом году **Warhammer** отмечал 25-летний юбилей). Исходя из того, что в данный момент в ваших руках находится замечательный журнал «Игромания», можно сделать предположение



в общую систему легенды, повествующие о жизни целых рас и отдельных героев. Компания Games Workshop выпускает (в том числе и на русском языке) огромное количество тематической литературы, непосредственно посвященной вселенной Warhammer.

Правила глубоко продуманы и гениально сбалансированы (еще бы — 25 лет!), что выводит его на роль безусловного лидера сре-

ди существующих игровых систем, появившихся позже и часто основывающихся на том же самом Warhammer — как все существующие коллекционные карточные игры основываются на Magic: The Gathering.

Отдельно можно отметить, что для многих игроков огромный интерес представляют непосредственно фигурки солдат. Это не туп-ляп отлитые из пластмассы образы, небрежно символизирующие внешний вид игровых персонажей. Это — своеобразное искусство, доведенное до высокого уровня мастерства. В настоящее время Games Workshop держит в ассортименте более двух тысяч фигурок. Их подборка ежемесячно обновляется, предоставляя коллекционерам замечательную возможность постоянно пополнять свои армии новыми рекрутами. Даже когда вы формируете одно-единственное подразделение, то внутри него все фигурки могут оказаться в различных. В немалой степени — за счет раскраски.

Собственно, про раскраску надо сказать отдельно. Модели для Warhammer продаются нераскрашенными — краски и весь необходимый инструмент нужно покупать отдельно. С одной стороны — вроде бы недостаток. С другой стороны — делается это намеренно, т.к. позволяет игроку создавать свой собственный, неповторимый дизайн, подчеркивающий индивидуальность каждого юнита в частности и всей армии в целом.

Система "Боевого молота"

Пересказывать все правила игровой системы смысла не имеет (тема для отдельной статьи), поэтому отмечу лишь основные характерные особенности.

Игра происходит на свободном поле, без клеточек и каких-либо гексов. Можно использовать практически любую ровную поверхность, предположительно — стол.

На месте будущей битвы игроку предлагается разместить стратегически важные элементы ландшафта — холмы, леса, водоемы и строения. Все это природно-рукотворное богатство можно либо покупать, либо валять из подручных средств (бутылок из-под кока-колы, кусков пенопласта и всякого подобного).

В Fantasy Battles существует 12 армий (рас). Почти столько же — в Warhammer 40000. Особенности формирования армии и базовая стратегия для каждой расы описаны в Книгах армий. Помимо того, там содержатся исторические данные, имена героев и, разумеется, индивидуальные показатели для каждого вида юнитов. Таких

показателей девять, это: передвижение, мастерство владения оружием, мастерство обороны, стойкость к ранениям, активность и т.д. Сбалансированность различных видов войск в армии достигается за счет введения специальной системы, определяющей стоимость каждого солдата в очках. Скажем, пехотинец — 2 очка, кавалерист — 10. Перед началом игры вы согласовываете с противником максимальную стоимость обеих армий, исходя из которой каждый игрок производит набор желаемых юнитов (кстати, подобная система была реализована в мультиплеере компьютерного Dark Omen).

Как и в любом настоящем сражении, в Warhammer огромную роль играет фактор случайности. Для этого используются старые-добрые кубики (здесь они шестигранные). Игра идет в походном режиме. Каждый из играющих в свой ход может производить некий установленный набор действий: движение, стрельба, атака и т.д. Передвижение войск происходит, естественно, отнюдь не на произвольное расстояние — оно определяется с помощью банальной линейки, при этом учитываются характеристики юнитов, потери на маневры и преодоление препятствий. Кроме обычных, уже названных действий (стрельба, рукопашный бой и т.д.), игровая система позволяет учитывать еще и «психологический фактор». Ваши войска подвержены панике и могут позорно побежать с поля битвы. Либо, наоборот, впасть в ярость и, очертя голову, устремиться на превосходящего по силе противника.

Практические моменты

Warhammer, как и многие солидные интеллектуальные хобби, не относится к разряду дешевых (разве что вы, разучив правила, отнимите у младшего брата его любимых солдатиков и на пару с верным другом устроите мочилово на полу гостиной). Стоимость наборов солдатиков и всевозможных аксессуаров вполне конкурентоспособна тому же Magic: The Gathering и, как и там, в общем счете зависит от того, насколько серьезно вы намерены играть (одно дело — намереваться побеждать на турнирах, и другое — играть в компании или просто на менее амбициозном уровне).

В ближайших номерах мы, по всей видимости, расскажем подробнее о игровой механике Warhammer, применяемой тактике и многом прочем. Вы же, если захотите получить дополнительную информацию (или купить да попробовать все это хозяйство в деле), можете обратиться в клубы Warhammer: по телефону 095-488-20-55 в Москве или 812-595-09-28 в Питере. До встречи в следующих номерах! ■

Все цвета фэнтези

Внутри системы Warhammer периодически возникают различные игры, образующие широкий сценарный диапазон как в стиле классического фэнтези, так и в духе Warhammer 40000. Назову некоторые из них.

В стиле фэнтези

Mordheim — здесь основными действующими лицами являются небольшие отряды охотников за сокровищами либо просто банды бродяг и авантюристов.

Warmaster — игра ведется огромнейшими армиями, где отдельные тактические подразделения не имеют особого значения на фоне глобальных боевых действий. В целом, это рафинированный стратегический вариант Warhammer.

Bloodball — веселая и быстротекущая игра в американский футбол между фэнтези-расами.

В стиле 40К

Epic — игра составлена из гигантских наземных соединений, фигурки используются более мелкие. Здесь, безусловно, упор на стратегию, а не на тактику.

GorkaMorka — участники этих игр — небольшие банды, постоянно враждующие между собой.

Battle Fleet Gothic — отыгрываются сражения гигантских флотов в космическом пространстве. В боевых действиях представлены почти все участники Warhammer 40000 — империя, орки, эльдары и другие. Основной особенностью являются великолепные и наиболее просто сделанные правила.

Inquisitor — напоминает RPG с элементами тактики.

Очень детально проработанная, высокотехнологичная игра, с подробным описанием всевозможных ситуаций, использованием различного оружия и защитных средств. Обыгрывается борьба различных фракций инквизиторов, которых гейммастер (ведущий игры) сталкивает друг с другом или с различными проявлениями хаоса.



ТЕПЕРЬ НАСТОЯЩИЕ!!!

ДАЛЬНОБОЙЩИКИ-2

- Нефтехранилище обеспечивает топливом сеть АЗС
- Грузовик с полуприцепом-цистерной необходим для перевозки топлива
- На стоянке можно купить новую машину или нанять опытного водителя
- По радию можно связаться с дилером или мафией, чтобы заказать понравившийся автомобиль
- Но не удивляйтесь, если грузовик окажется подержанным или ворованным
- В игре 83 персонажа с оригинальными характерами и поведением
- Среди встречных машин можно встретить не только легковушки и внедорожники, но даже автобусы и катки
- По радию можно связаться с любыми водителями, милицией и даже мафией
- Мафию можно использовать в своих целях, чтобы навредить конкуренту
- Следите за скоростью - по дорогам расставлены камеры слежения
- Помните о светофорах! ДТП влетит в копеечку
- Милиция в игре штрафует за любую провинность
- Но можно попробовать дать взятку (если получится)
- В таком окне дается вся информация по предлагаемому заказу
- Карта имеет несколько режимов приближения
- Индикаторы состояния машины и запаса горючего
- Индикатор запирающего механизма полуприцепа
- Время, оставшееся до истечения срока действия лицензии на найм
- Встроенный пейджер
- Система контекстных подсказок

© 2001 Фирма "1С", © 2001 Softlab-Nsk

1С® SoftLab-Nsk

В ПРОДАЖЕ С АПРЕЛЯ

Black & White

Рейтинг «Мании»: 9.0

| | |
|----------------------|---|
| Жанр | GodSim |
| Издатель | Electronic Arts |
| Разработчик | Lionhead Studios |
| Похожесть | Populous, Settlers, Dungeon Keeper |
| Системные требования | PII-400(PIII-700), 64(128)Mb, Riva TNT 2 (GeForce2) |
| Мультиплеер | Интернет, локальная сеть |
| Сколько CD | Один |

Знаменитый дизайнер Питер Мулинье, уйдя из компании Bullfrog, основал Lionhead Studios, которая вплотную занялась разработкой новой стратегии "Черное и Белое", то есть Black & White. Получившаяся смесь напоминает ребенка с мамой Dungeon Keeper и папой Populous 3, предыдущими проектами Питера, над которыми он работал в стенах Bullfrog. Вы по-прежнему не способны напрямую управлять своими подданными. Вы по-прежнему должны взять на себя тяжкий процесс их воспитания, творя заклинания, показывая чудеса, уничтожая вражеские народы и подчиняя себе все новые и новые земли. Вы по-прежнему должны доказать им всем, что не лыком шиты и что только вы, как верховный бог, достойны почестей всех жителей земли. Тех, кто не согласен с такой позицией, можно переубедить по-хорошему либо жестоко покарать. В первом случае вы — Белый, а во втором случае — Черный бог. Какую сторону принять, решайте сами.

Управление населением

Вне зависимости от вашего alignment необходимо, чтобы ваши деревни развивались, то есть чтобы в них увеличивалось число жителей и построек. Жители тупы и к тому же ленивы, поэтому всегда норовят усесться на землю и ждать приказаний. Как только это заметили, берите женщин и превращайте их в breeder'ов, а муж-

чин посылайте на общественные работы, превращая их в специалистов (рыбалка, фермерство, рубка леса, миссионерство, торговля, строительство, производство блоков в мастерской). Не делайте мужчин breeder'ами, потому что для рождения ребенка достаточно, чтобы женщина была беременна, а мужчина в эти 9 месяцев может заниматься другими делами.

Если у вас в одной деревне не хватает домов из-за перенаселения, а в другой дома пустуют, возьмите лишних жителей и переселите их (над пустым домом появится значок домика со стрелкой). Посмотреть, какие дома свободны, а какие заняты, можно, если щелкнуть правой кнопкой мыши на любой постройке.

Самая большая ошибка, которую допускают новички, — увлечение мелочами, от которых игра превращается в мучение. В игре действует раз и навсегда заведенное правило: чем больше вы делаете для людей, тем ленивее они становятся. В самом начале уровня сделайте так, чтобы нуждаемость в лесе была сбалансирована с потребностями в строительстве, а потребность в пище — с рождаемостью. Это можно определить по флагам, которые поднимаются над складами в деревнях. После этого превратите специалистов в обычное население — и деревня начнет развиваться автоматически.

Не давайте жителям еду или древесину — создайте поле или лес и отправьте людей на работу.

Излечивать лень приходится драконовскими мерами: просто заставить людей поголодать немного, чтобы количество их сократилось, а оставшиеся в живых одумались. С помешательством "offspring" (догадайтесь сами, о чем речь) бороться нужно еще более жестоко: заберите все продовольствие в складе и отдайте молящимся в храме, а потом принесите в жертву всех лишних жителей, желательно детей. От них вы получите больше всего маны.



Деревня должна постоянно расти, должны строиться новые дома, и этот процесс можно автоматизировать. Просто сделайте несколько специалистов craftsmen, и дома будут возводиться самими жителями.

Помните, что все ваши действия эффективно воздействуют на веру в вас только при первом использовании. Повторные использования лучше проводить через некоторое время. Если подряд совершать одну и ту же операцию и ею пытаться повысить свой авторитет, то вы будете даром тратить магическую энергию.

Молящиеся жители постоянно устают и голодают, поэтому нужно либо периодически подлечивать и кормить их, либо опускать тотем и давать время отдохнуть и подкормиться дома. Степени голода и усталости показываются флагами: человек, показывающий себе на рот рукой (голод), и "z-Z-Z" (усталость).

Захват деревень

Проще всего при захвате деревни применить тактику зла, но при этом количество жителей будет сильно сокращаться. Это нехорошо, потому что тогда от захваченной деревни вам будет мало проку. Увлечшись атакующими заклинаниями, вы можете просто истребить всех жителей деревни, и тогда после захвата вам придется долго и трудно заселять ее жителями из других деревень.

Оптимальный вариант — обучить существо нескольким нейтральным и "добрым" заклинаниям, а потом послать его в деревню. Вы сможете заняться другими делами, и через некоторое время деревня перейдет в ваши руки.

Существо

Существа различаются не только внешним видом, но и силой, скоростью, реакцией, интеллектом. Кроме того, разные у животных и вкусовые



предпочтения. Например, чтобы приучить обезьяну не есть людей, нужно наказать ее до 100% 5-10 раз, а в случае с тигром понадобится 15 наказаний. Все особенности существ соответствуют отличительным чертам реальных животных, поэтому руководствуйтесь логикой вещей.

Питомец не всегда будет действовать разумно. Если вы заметили какую-нибудь шалость (съел местного жителя, устроил в деревне погром), а вы при этом добрый, то немедленно накажите его, иначе он не поймет, что это неправильно. Если же вам нужно, чтобы зверь творил зло, то наоборот — ласкайте. Приучается к определенному стилю поведения питомец уже через несколько раз. Его можно приучить есть людей, если брать таковых и заставлять его пожирать их, даже когда ему этого не хочется. Для этого ласкайте его (чем дольше, тем лучше), и он съест жертву.

Можно приучить его есть людей из вражеской деревни и помогать дружественным жителям. Он будет поливать поля и деревья, собирать лес и кастовать полезные заклинания.

Искусственный интеллект существа не ограничен в своем развитии. Вы можете приучить его ко всему, на что у вас хватит воображения и воспитательных способностей.

Когда питомец голоден, то он может съесть корову, свинью, овцу, зерно, рыбу или человека. Когда он захочет пить, подведите его к воде и щелкайте на ней — он догадается, что как раз это и нужно пить.

Помните, что интеллект существа работает на основе многих характеристик. Чтобы принять решение, существо примет во внимание следующие вещи: насколько привычно для него действие, насколько рано была привита привычка, насколько существо вас слушается, насколько жители уважают существо, сколько вы уделяете ему внимания, какой поводок надет. И последнее — наркотическое действие грибов.

Прежде чем совершить какое-либо действие, существо оценивает его с точки зрения своих убеждений и принимает решение. Когда вы наказываете или поощряете существо, вы изменяете его убеждения. Поводок влияет не на убеждения, а только на поведение в данный момент — это тоже следует иметь в виду.

Хорошо, если существо будет любознательным. Для развития этого качества поощряйте его любопытство. Любознательный питомец учится быстрее, а когда вы на него смотрите, он будет делать все так, как вы ему говорите.

Существо можно приучить делать или не делать то, что ему велят жители. Для этого наденьте на него поводок Обучения (коричневый) и наведите на существо. Если появится надпись "Your creature wants to be friendly", погладьте его или накажите в соответствии с вашей целью.

Если существо хочет поиграть с чем-нибудь, оно сперва укажет вам на объект, например, на мячик или жителя деревни, а внизу появится

надпись "Your creature wants to be playful". Следует тут же погладить его или наказать, чтобы стало ясно, с чем играть можно, с чем — нет. Например, хорошо, если существо играет с разноцветным мячиком, но плохо, если разбрасывает в разные стороны жителей дружественной деревни.

Количество наказаний должно соответствовать вознаграждениям. Если вы хотите приучить существо ходить в туалет в определенных местах, наказывайте его, когда он делает это не там, где надо, но и не забывайте поощрять, если он сделал это в нужном месте. Если только наказывать его, то он подумает, что ходить в туалет вообще плохо, и разовьет у себя хронический запор.

Наказывать и поощрять надо вовремя. Если зверь съел местного жителя, немедленно наказывайте. Ведь если просто дать ему другую еду (зерно) и погладить его, чтобы тот съел, то существо поймет это так: надо быть жадным и есть как жителей, так и зерно.

Степени наказания и ласки сделаны в игре неспроста. Если всегда наказывать существо на 100%, то оно станет жестоким и злым, а это опасно (правда, оно при этом будет лучше драться с другими существами). Иногда бывает неплохо немножко погладить существо, чтобы у него поднялось настроение.

Обязательно запретите существу бояться. Для этого нужно наказывать его несколько раз подряд, когда он подносит руку ко рту и боязливо оглядывается по сторонам. Бить нужно до того, пока он не заплачет. Таким жестоким способом вы отучите его от страха уже через 5-10 раз в зависимости от типа существа.

Помните, что ваше существо воспринимает всех жителей по-разному. Оно отличает мужчин от женщин и от детей, своих жителей от чужих. Это значит, что оно одновременно может хорошо относиться к женщинам, нейтрально к мужчинам и плохо к детям. Следите за этим и вовремя реагируйте на действия существа.

Можно приучить существо приносить предметы в определенное место. Для этого наденьте на него поводок Обучения, дайте ему предмет и потом прикажите идти к дому. Он может заинтересоваться и указать на предмет пальцем, спрашивая вас, нужно ли приносить предметы. Погладьте его, и появится строка "Your creature wants to bring something home". Если гладить его по-разному за разные принесенные предметы, то можно приучить его приносить только камни или еще что-нибудь.

Можно приучить его спать только ночью: наденьте поводок Обучения и погладьте после того, как он поспит ночью. Сходным способом приучите его лечить людей, кастовать заклинания, приносить зерно с полей в склад и многое другое.

Существо может учиться у других существ. Для этого найдите дружественное существо и привяжите к нему поводок, чтобы они ходили все время вместе.

Иногда случается так, что существо обучается не тем действиям, которых вы от него ждете. Например, если давать ему с руки нужную еду и после этого гладить, он может приучиться просто есть все, что вы ему даете с руки. Поэтому лучше подождать, пока он сам поднимет с земли нужную еду, и погладить его, чтобы он съел ее. Ускорить процесс можно, если прикрепить поводок к самой пище — существо заинтересуется и скорее возьмет ее в руки. Другой случай — когда вы приучаете существо бросать валуны. Если вы будете каждый раз кидать их в воду, то в самый неподходящий момент он не будет кидать валуны, а просто отнесет их к морю.

Следует соблюдать баланс между жадностью и естественными потребностями. Если существо собирается есть, когда оно не голодно, то это жадность. Если же при большом голоде оно не ест, то это излишний альтруизм. Будет неплохо, если вы приучите его есть мертвых жителей, а также только сотворенную им же самим еду. Тогда вы переведете его на самообеспечение. Если это вам сделать не удастся, попробуйте приучить его есть не больше, чем он сделал доброго для деревни.

Следите за тем, чтобы все ваши наказания и поощрения были осмысленными. В противном случае существо может просто разозлиться на вас и перестанет обращать внимание на ваши команды. Это самое худшее, что может случиться.

Последний момент: не переусердствуйте в воспитании доброты в существе. Он может стать отчаянным альтруистом и умирать от голода, постоянно восстанавливаясь в храме, только из-за того, что доброта не будет позволять ему самому съесть пищу. Если это все-таки произошло, то нужно будет долго и методично заставлять его есть и приучать таким образом утолять голод.

Подробный материал по Black & White вы можете прочесть на компакт в разделе "Руководства и прохождения". ■



Урок второй

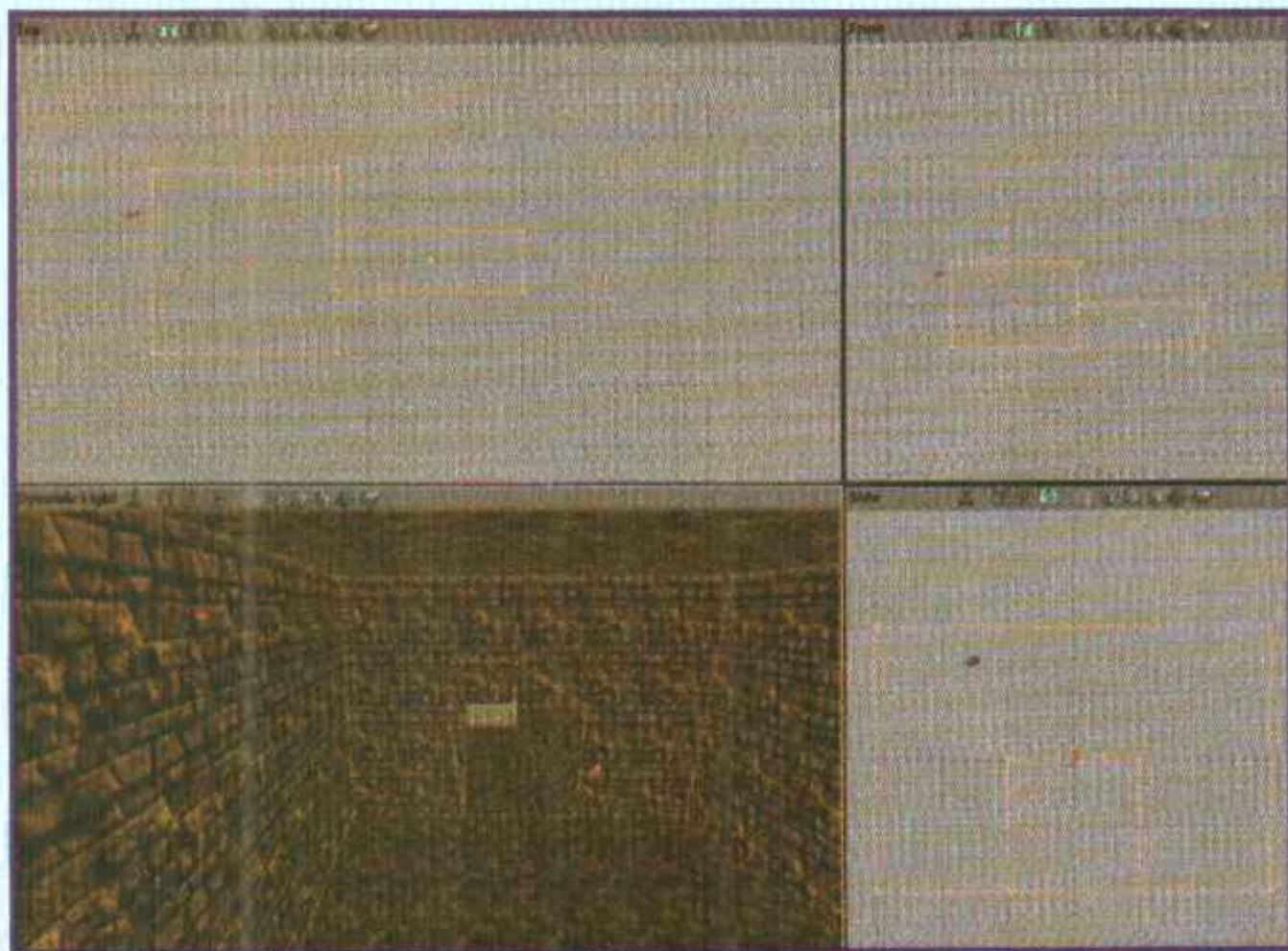
«Нереальное» редактирование
Unreal Editor 2.0

| | |
|--------------------|--|
| Редактор | UnrealED 2.0 |
| Где взять | На компактe с игрой (не забудьте поставить патч 425+) |
| Возможности | 100% игровых и даже больше |
| Сложность освоения | Очень высокая |
| Документация | www.unreal.epicgames.com |
| Дополнения | www.unrealed.net |

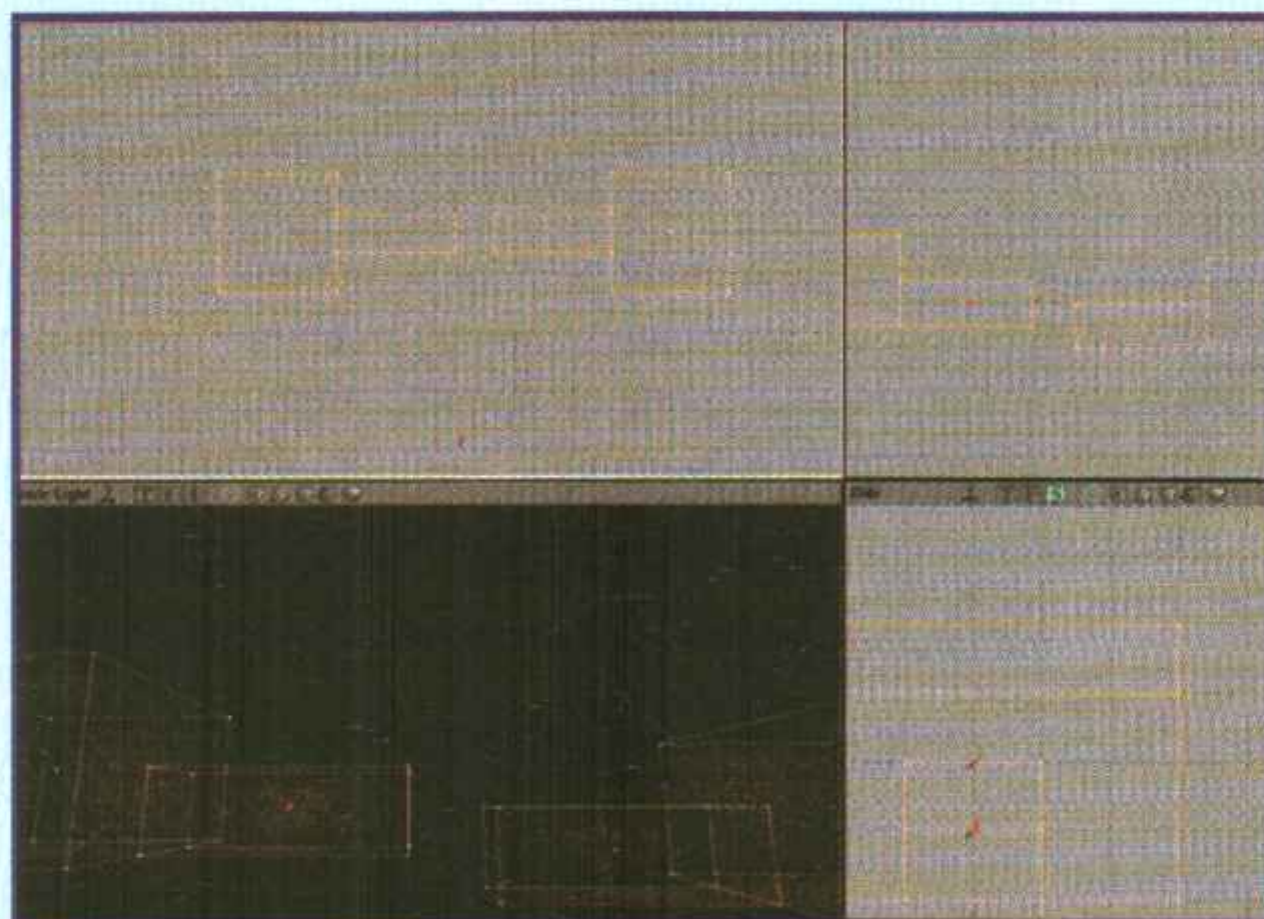
Буквально номер назад мы успели познакомиться с основами левелдизайна в среде UnrealED 2.0. Прошел месяц, а значит, пришла пора слегка углубиться в процесс, пополнив багаж своих знаний новыми, более продвинутыми приемами создания и оформления уровней.

Больше, глубже, чаще

Начнем с банального увеличения объема карты. На маленькой кубической комнатке из Урока 1 и развернуться-то негде, не говоря уже о серьезных боевых действиях. Загружаем редактор, создаем новую карту (File/New) и помещаем туда кубик размером 512x768x768* (правый клик по кнопке с изображением куба). Вырезаем содержимое свеже созданного браша (кнопка **Subtract**) и затем создаем еще один куб, поменьше (256x256x768). Совместим кубики так, как показано на картинке, и опять давим Subtract.



Получилась комната с коридором — уже лучше, но душа по-прежнему просит простора. Как насчет того, чтобы добавить еще одно помещение (два, четыре)? Предварительно не

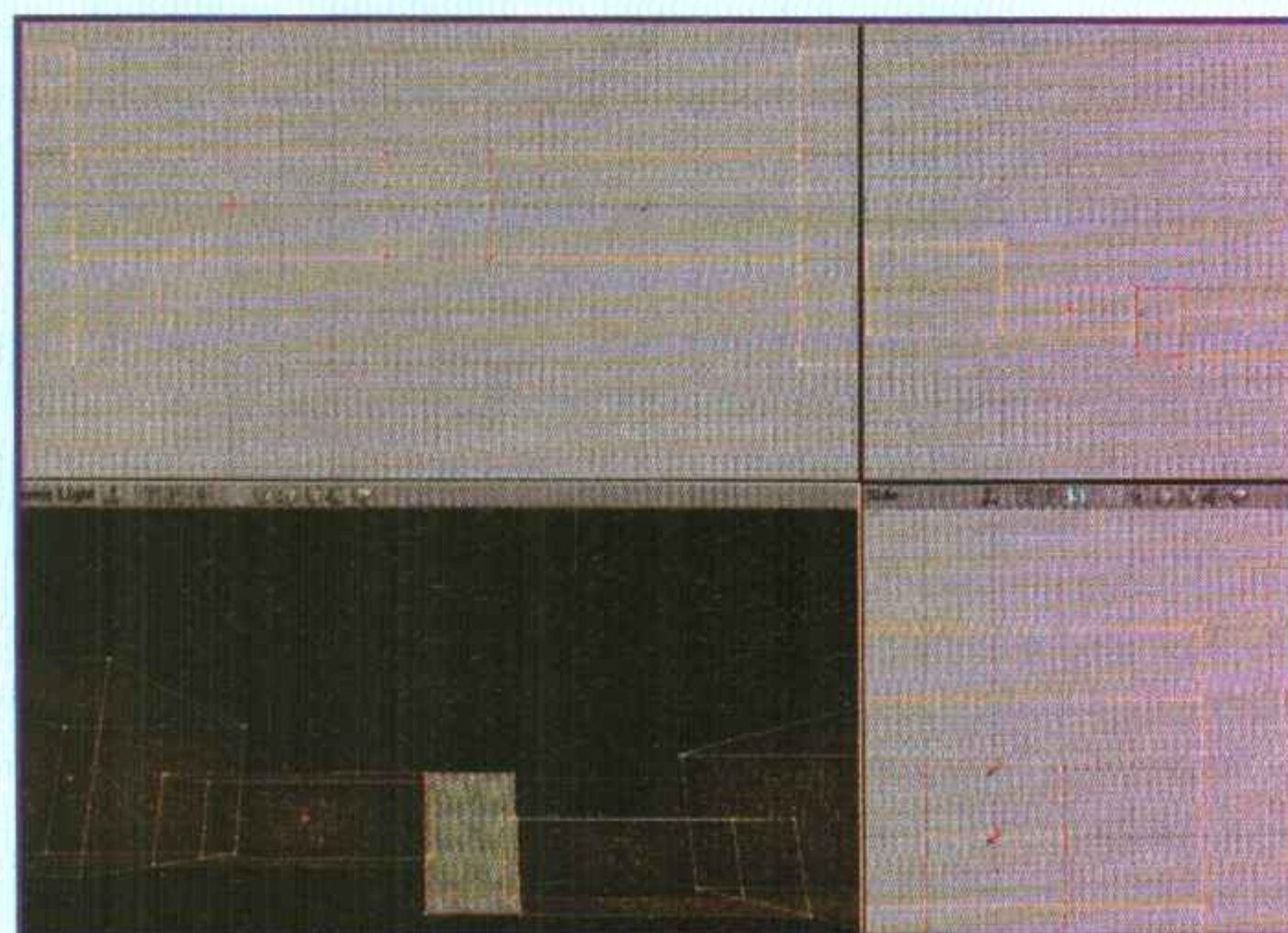


забудьте покрыть все текстурами и создайте хотя бы один источник света, оптимально — два: один в комнату, другой в коридор (см. прошлый номер). В целях облегчения добавления на карту объектов рекомендуется использовать функцию **дублирования**: выделяем комнату с коридором кликом мышки с зажатым Ctrl, после чего контур построения окрасится желтым цветом, затем выбираем опцию **Edit/Duplicate**. На карте появилась еще одна конструкция-близняшка, которую следует разместить напротив первой, сместив чуть правее (**юнитов**** на 256) и ниже (на 128 юнитов), как на скриншоте.

В результате наших действий между помещениями образовалась брешь, для заполнения которой следует со-

здать еще один браш с параметрами 384x256x256.

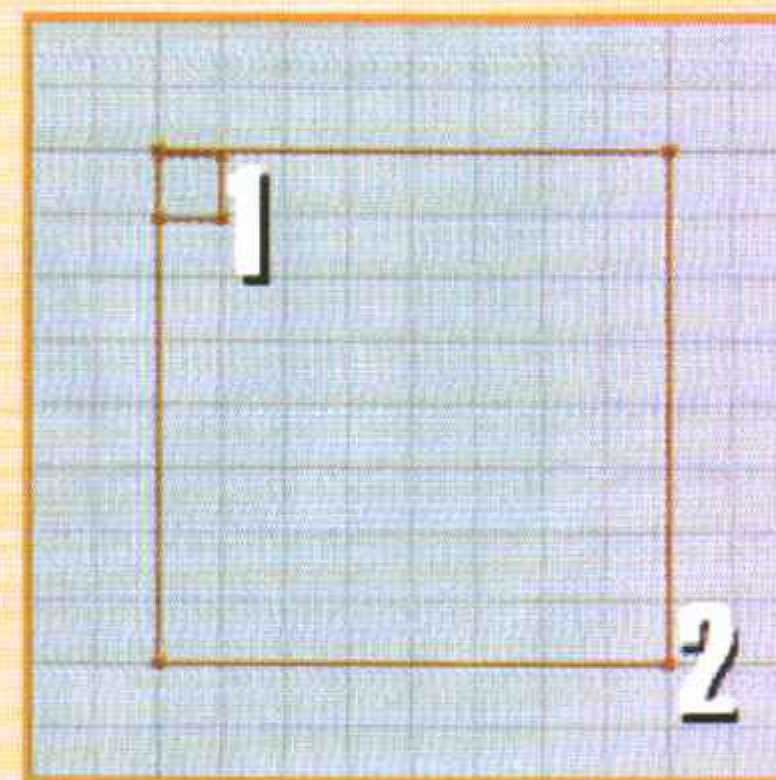
Пространства все равно маловато... стоит добавить еще



Комментарии по тексту

P.S.: * — здесь и далее размеры записываются как Height x Width x Breadth (высота x ширина x длина), по аналогии с их размещением в меню UnrealED.

** — юнит (unit) — это не что иное, как специальная единица измерения (аналог «реальных» метров-сантиметров).



Все размеры легко оценить при помощи координатной сетки — большой квадрат (1) имеет площадь 128x128 юнитов, маленький (2) — 16x16 (установки по умолчанию).

парочку комнатшек, для чего сначала создадим два коридора, исходящих из точки пересечения уже имеющихся. Один, ведущий на север (наверх, если ориентироваться по виду сверху) будет подлиннее — 256x1024x256,

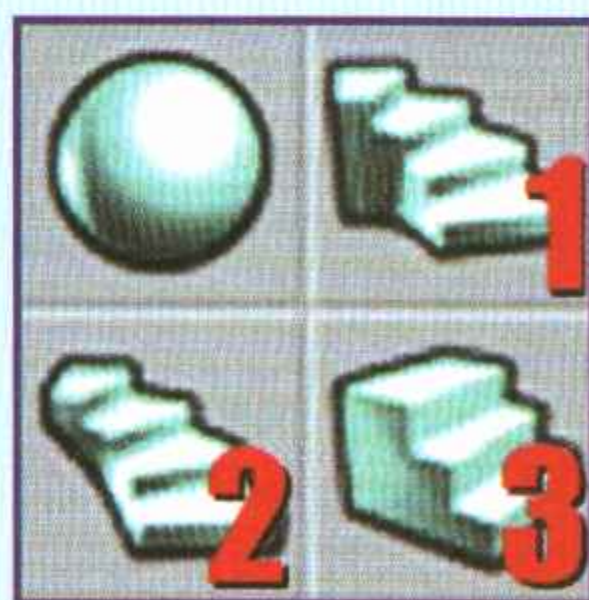
Наглядный пример



На нашем компактe вы найдете карту **DM-Lesson**[.unr, созданную по материалам статьи. Помещайте ее в игру (**Practice/Deathmatch**) или правьте в редакторе, осваивая премудрости левелдизайна.

Альпинизм во всей своей красе

На первый взгляд, карта готова, но только на первый. Попробуйте оценить уровень в игре, и вы все поймете. Некоторые участки уровня оказались недостижимыми для игрока. Никак не получается допрыгнуть до нужного прохода — запомните, где это происходит, и ищите “неправильное” место в среде редактора. Высота модели игрока составляет 64 юнита (запомните эту цифру!), а выше головы не прыгнешь. Отсюда вытекает простое,



но крайне эффективное правило — участки, стоящие на высоте больше 64 юнитов, в нормальных условиях недостижимы и должны оснащаться лестницами, лифтами или телепортерами.

Простейшее решение — сделать лестничный проем, для чего мы воспользуемся примитивами из стандартного набора UnrealED (готовыми геометрическими фигурами, как уже освоенные кубы и цилиндры).

Разработчики приготовили для нас три вида лестниц — **Curved Staircase** (искривленная лестница, которой соответствует кнопка с изображением чуть “повернутых” ступеней — 1), **Spiral Staircase** (спиралевидная, картинка соответствующая — 2) и **Linear Staircase** (прямая, как изображено на кнопке 3). Винтообразные лестницы — это красиво, однако в нашем случае идеально подойдет прямая (**Linear Staircase**).

Левелдизайнерам, послушно следовавшим моим заветам, будет легче, так как на нашей карте обнаружили всего две неприступные вершины: одна — в южном зале, на выходе в коридор, вторая — аккуратно по центру, в точке пересечения комнат, созданных в самом начале. Покорение юга мы совершим вместе, а север оставим в качестве домашнего задания. Жмем на **Linear Staircase** и в появившемся меню выставляем следующие значения — **StepLength 32** (длина каждой ступеньки), **StepHeight 16** (высота), **StepWidth 256** (ширина), **NumSteps 8** (число ступенек). Лестница материализовалась, только вот незадача — повернута она черт знает куда.

Осталось воспользоваться **вращением брашей**. Простейший способ развернуть фигуру в нужную сторону — выделить браш, зажать **Ctrl** вместе с правой кнопкой мыши и вести курсор в произвольном направлении. Разворот на 90, а то и 180 градусов займет

Устройство UnrealED

Несмотря на многочисленные сходства, UnrealED характеризует совершенно иным подходом к работе над уровнями, нежели старый знакомый Q3Radiant. Окружающий мир в UnrealED как бы заполнен неким инертным веществом, для создания комнаты нам приходится “выгрызать” в нем дырки (на это указывает и название операции — **Subtract**). В Q3Radiant, если помните, было аккурат наоборот — окружающее пространство пустовало. Неощутимая поначалу разница (подумаешь, вещество какое-то) всплывает при работе над уровнями.

1. Создаваемая карта больше не должна быть замкнутой, “дырки” (несостыковки между брашами, порождавшие кучу проблем в “Радианте”) совсем не фатальны.

2. Количество линий на экране существенно снижается (опять же, если сравнивать с Q3Radiant).

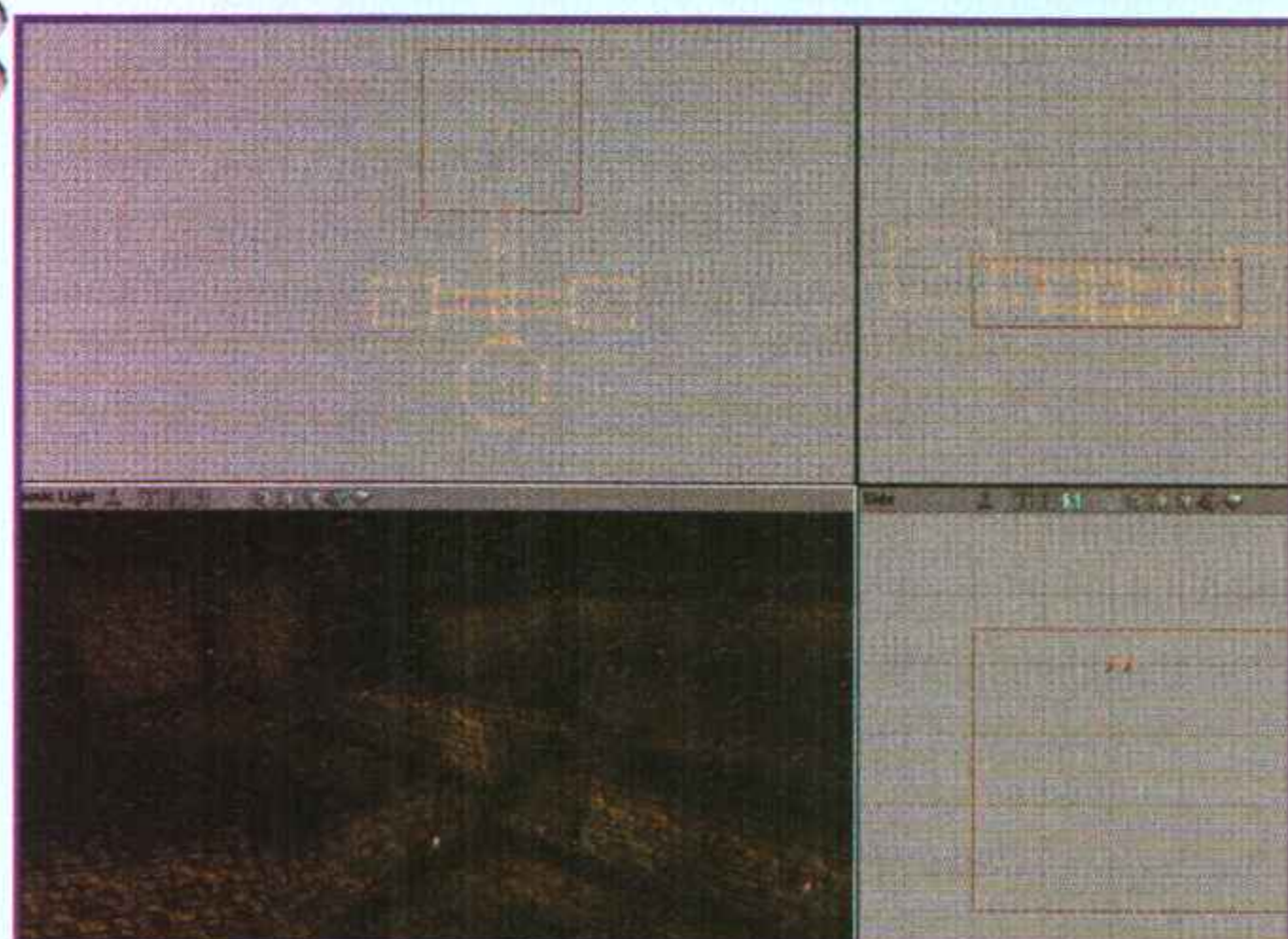
3. Предельно допустимый объем Unreal’ного уровня на порядок больше “Кваковского”.

4. Компиляция проходит в несколько раз быстрее, причем ошибки в геометрии — не помеха. Что бы вы ни наворотили, карта все равно соберется, а на глюки можно полюбоваться “в натуре”, запустив игру.

5. Любой готовый уровень (в том числе и оригинальные карты от разработчиков) можно смело править в редакторе: формат как откомпилированных, так и “сырых” файлов один и тот же — *.unr.

у вас много времени, зато для поворотов на градус-другой данный способ — самое то.

Но нам надо как раз на 180, значит, придется воспользоваться другой методикой. Опять выбираем браш, давим правую кнопку мыши (находясь строго над фигурой) и в контекстном меню ищем раздел **Transform**. Доступным вариантам — **Mirror About X**, **Mirror About Y** и **Mirror About Z (Vertical)** соответствуют разные оси, вокруг которых осуществляется поворот. Нас интересует первая опция — ось X. Полюбуйтесь на лестницу с разных проекций (особенно полезен вид сбоку), кроме чисто эстетического удовольствия это удобно для аккуратной подгонки к стенам. Не спешите жать на привычную кнопку **Subtract**, сначала прочтите **врезку**. Помните, что я писал про “вещество”? Функция



«Шкурки» и Unreal

Создавать «шкурки» для Unreal/Unreal Tournament — удовольствие еще то. С *.utx-архивами возиться, *.int-файлы заполнять... тоска! Рассказывать о том, как и что для этого надо делать, мы не будем. Зачем заморачиваться, когда добрые люди выпустили замеча-

тельную утилиту под названием **UT Skin Maker**? Берите ее с нашего компактa и приступайте к творческому процессу, предварительно ознакомившись с условиями эксплуатации программы.

1. Запустите программу и выберите пункт меню **File/New Project**. Выбирайте модель, «шкура» которой вас интересует (список доступных вариантов зависит от числа установленных у вас моделей и от наличия дополнительных модулей).

2. Вам предложат ввести название проекта, которое должно иметь вид **название модели_название кожи** (Soldier_MySkin для Male Soldier, FCommando_MySkin для Female Commando и т.п.). Выбранная модель появится на экране (не пугайтесь ее страшного вида, на персонаже попросту отсутствуют текстуры).

3. Переместитесь в окно **Skin Editor** (слева вверху), наотмашь ударьте по правой кнопке мыши и жмите **New Skin**. Подберите будущему шедевру подходящее название (поле **Description**) и возрадуйтесь появлению новых опций (частей тела, различных для

каждой модели). Подавляющее большинство нереальных человечков состоит из **груди (Chest)**, **ног (Legs)**, **головы и рук (Head & Arms)** и **портрета (Talk Texture)** — занимательная анатомия, ничего не скажешь.

4. На каждую часть тела следует натянуть заранее подготовленную текстуру (выделяем нужное и ставим **Add Texture**). Если вдруг оказалось, что куда-то закрались ошибки, можно на скорую руку подправить изображение в окне **Texture Editor** (слева-снизу). Не «Фотошоп», конечно, но кое на что годен — затемнения/осветления, увеличения/уменьшения и т.п. выполняются легко. Аналогично можно использовать **Actions/Import Textures**.

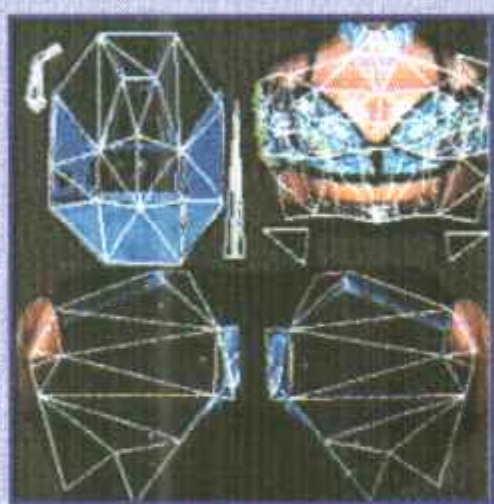
5. Полюбуйтесь на работу с различных углов в окне **Preview** (справа). Положение камеры регулируется мышкой: **правая кнопка + курсор** перемещают модель в произвольном направлении, **левая кнопка + курсор** вращают камеру, а **обе кнопки сразу + курсор** либо повороты «колесика» отвечают за увеличение/уменьшение. Большинство багов и глюков становятся явными именно в этот момент, не исключено, что кое-что впоследствии придется переделать.

6. Изгнав все ошибки, откомпилируйте проект (**Actions/Compile Project to UTX/INT**). В результате должны получиться два файла: *.utx, который следует помещать в директорию \Textures, и *.int, который должен располагаться в \System. Опция **Actions/Compile Project to UTX/INT and install in UT** эти операции выполняет самостоятельно. Вот и все — *.utx и *.int можно распространять среди знакомых или выкладывать в Интернет.

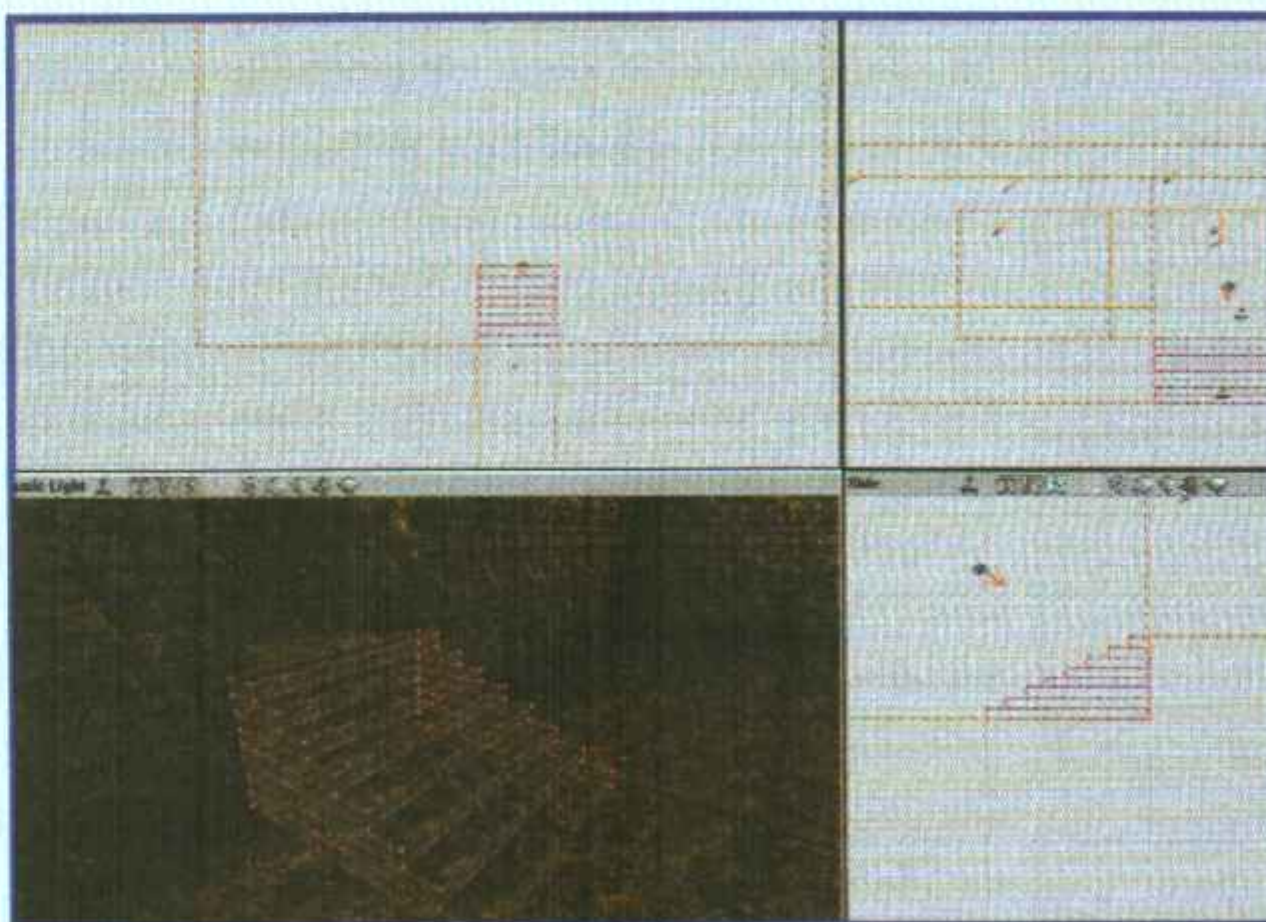
В заключение — пару слов о том, как создавать непосредственно «шкуры»-текстуры. Рекомендую **Photoshop** или **Paintshop Pro**, формат картинок (а также размер, количество цветов) произвольный. Умное приложение самостоятельно приведет любое изображение к положенным **256x256 (*.psx, 256 цветов)**. Преобразование осуществляется по быстрым и качественным алгоритмам, так что лишний раз греть голову не придется. Особенно приятно рисовать skins, пользуясь готовыми шаблонами (**название моделиWireX.bmp**, где X — номер от 1 до 4), лежащими в папке программы.

Именно шаблоны и заставили меня посоветовать Photoshop/Paintshop: простецкие Paint'-оподобные программы, со слоями не работающие, не подходят. Смысл этих «наворотов» в том, что вы будете знать заранее, где рисовать руки, а куда лепить голову. Это поможет избежать самых распространенных ошибок — несоблюдения границ и рисования «не в том месте». Если вам понадобится посмотреть, как та или иная шкурка выглядела в оригинале, воспользуйтесь UnrealED'овской утилитой **Texture Browser** (подробный рассказ об утилите смотрите в прошлом номере).

P.S.: Модули, реализующие поддержку дополнительных моделей (бонус-паки от разработчиков плюс наиболее яркие представители «народного творчества»), лежат на нашем диске.



Subtract есть не что иное, как вырезание «дырки», а дырка у нас уже есть — зал, в котором мы возводим лестницу. Дырка в дырке — казуистика, в жизни (как и в игре) такого не бывает. Поэтому отставим инструменты для вырезания в сторону. Надо не «выгрызть» очередную дырку, а заполнять пространство абстрактным «веществом» (операция **Add**, ищите ее на дополнительной панели инструментов рядом с **Subtract**). Контур лестницы окрасится синим цветом (так обозначаются «заполнен-



ные» браши, желтыми линиями — «вырезанные») — верный признак того, что все сделано правильно. Осталось добавить еще один проем в центре уровня и откомпилировать «нетленку».

Вы только что создали вполне играбельную карту (можете даже слегка поразмяться на ней со стайкой злобных ботов, опция **Play**), хотя... какая-то она у нас серая и безжизненная получилась, не находите? На этой волнующей ноте и закончим, ждите продолжения в следующем номере, где изучаемый редактор откроет нам свои самые сокровенные тайны. ■

Смертельная схватка...

At0M (atom@igromania.ru)

ИГРО РЕДАКТОРЫ МАТРИЦА ПЛЮС МАНИЯ

...с редактором
уровней Severance:
Blade of Darkness

| | |
|--------------------|-------------------------------|
| Редактор | Blade LED 0.9.8.w |
| Где взять | с нашего компактa |
| Возможности | 100% игровых и еще столько же |
| Сложность освоения | убийственная |
| Документация | нет и не предвидится |
| Дополнения | нет |

Великолепный Severance: Blade of Darkness вызвал настоящий шквал в геймерской среде. Кто-то с упоением прорубался сквозь ряды орков, забывая обо всем на свете; кто-то ругал игру, поранив пальчик об отсутствие стрейфа и непривычное управление. Прошла пара месяцев, поутихли шумные дискуссии: те, кому надо, игру давно прошли, те, кому не надо, нашли другой объект внимания. Неужели столь выдающейся игре суждено тихо умереть в забвении, разделяя жалкую участь дешевых поделок и неудачных клонов? К счастью, разработчики позаботились о долгой жизни проекта, выпустив в свободное плавание набор утилит для Самоделкиных, включающий мощнейший редактор уровней. Скоро, очень скоро нас zalьет потоком творений фанатов, если... хоть кто-нибудь разберется в этом чертовом редакторе! Орудовать мышкой в дружелюбной (ха-ха три раза) среде, оказывается, даже сложнее, чем размахивать топором размером с молодого теленка. О документации остается только мечтать, испанские термины нагло прут из всех щелей, часть кнопок намертво вешает программу, другие не работают вообще — это не редактор, а кошмарный сон выросшего на интуитивных интерфейсах и мастерах/помощниках игрока. А эти скрипты... Впрочем, не так уж все и плохо: старый добрый метод тыка еще работает, позволяя потихоньку осваивать все тонкости и фишки. Самый сложный шаг — первый. Мы проделаем его вместе, а уж далее все пойдет легко, как острое лезвие по мягкой плоти.

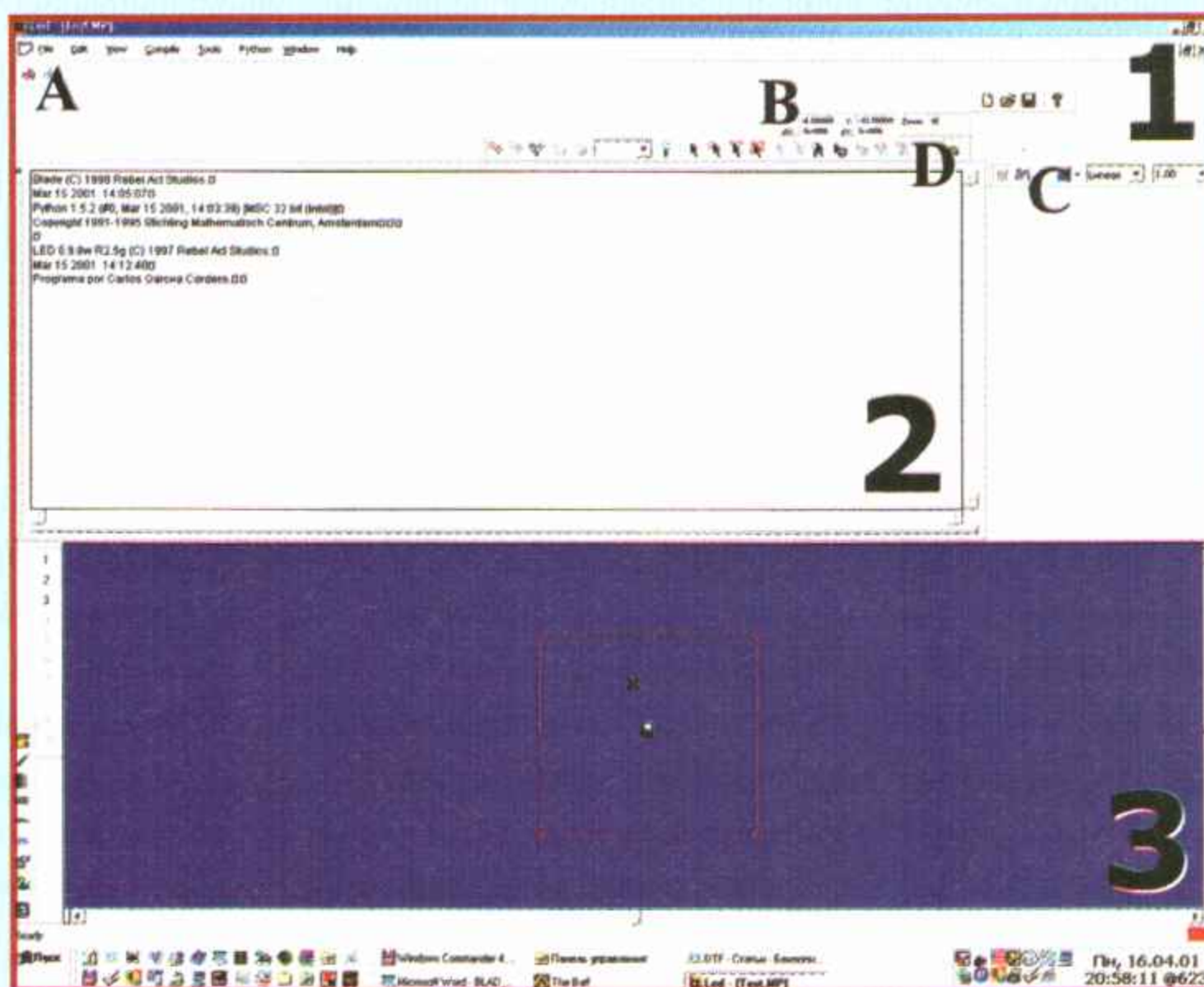
Убийственная инсталляция

Единственное, что не составляет никакой сложности, это установка приложения. Про-

сто распакуйте архивный файл, *расположенный на нашем компактe*, в произвольную директорию (лучше всего в папку, где обитает игрушка). Теперь создадим отдельный каталог для нашей будущей карты, проживающий внутри директории \Maps (назовем его \Test). Даже самый маленький уровень состоит из огромного числа файлов. Можно с ума сойти, пока будешь разбирать, какой из них к какой карте относится. Внутри свежесозданной папки сделаем подкаталог \Dats, в котором будут храниться *.dat-файлы (о них позже). На этом подготовительную часть можно считать завершенной.

Дуэль с интерфейсом

Рабочее окно редактора уровней можно условно разделить на несколько частей.



1 — Панель инструментов и главное меню. С главным меню все понятно. Панель инструментов, в свою очередь, состоит из нескольких дочерних панелек:

A — *системная панель* (открыть/сохранить и т.п.); кнопки с изображением розовых рыбок служат для загрузки/выгрузки карты из памяти;

Русско-испанский разговорник

Испанцы — люди странные. Файлы кличут "архиво", процедуру их открывания — "арбир". И, конечно же, все названия файлов с текстурами они бог знает как исковеркали. Для того чтобы вам было проще ориентироваться в потоке незнакомых терминов, привожу пару иноязычных названий.

muro — стена.

suelo — пол.

techo — потолок.

arco — арка.

Увидите в списке текстур какую-нибудь technosuello728 — знайте, что она на потолок кладется.

B — *информационная панель*, показывает ваши текущие координаты и управляет масштабом изображения в окне проецирования;

B — *координатная панель*, применяемая для манипуляций с координатной сеткой (убрать/показать) и ее ячейками (выбрать вид отображения, уменьшить/увеличить и т.п.);

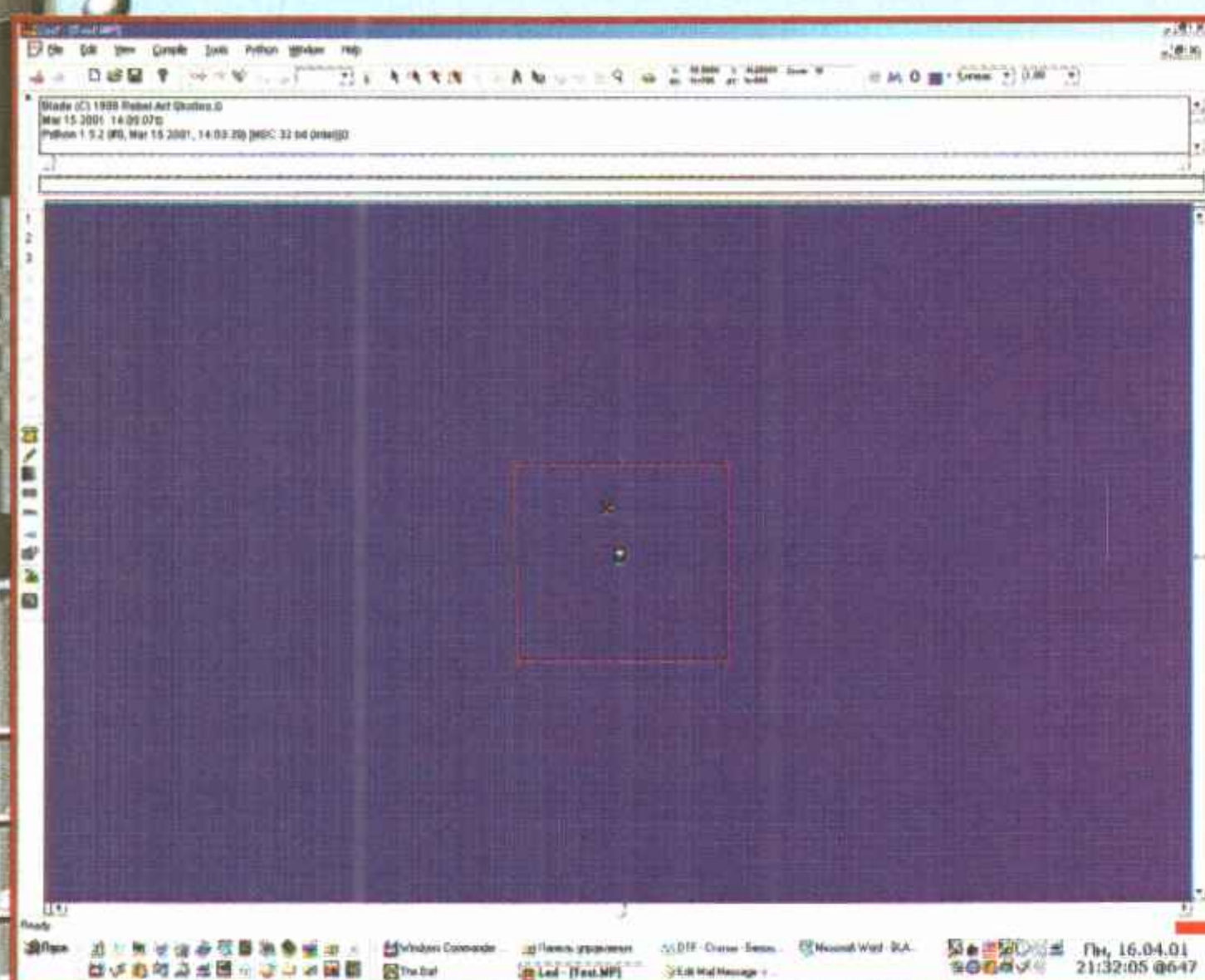
Г — *инструменты* (увеличительная лупа, средства для выбора объектов). Все эти вещи продублированы в меню Tools.

2 — *Консоль*. Используется в основном для вывода системных сообщений (опционально — для "ручного" ввода команд). Часть "мессаг" на испанском, так что приходится пользоваться интуицией.

3 — *Окно проецирования*. Именно здесь протекает большая часть работы над уровнем. Тут же открываются вспомогательные окошки вроде регулировки атмосферы, браузера текстур (не работающего) или окна 3D-просмотра (с некоторыми картами работает, с другими — нет). Для переключения между ними служат кнопки слева.

Все окошки могут перетаскиваться мышкой, их можно открывать и закрывать. Самое удобное — сгруппировать все панели инструментов вместе, уменьшить консоль и получить максимум пространства в окне проектирования.

Процесс работы над уровнями разбит на поочередное создание *секторов*-комнат, которые могут иметь любые, произвольно задаваемые формы и свойства (и пусть вас не сму-



щает слово "комната": сектора могут находиться и вне всяких помещений). Напоминает редактор *Tomb Raider: Chronicles*, разобранный нами пару номеров назад, не правда ли? Ну и *Duke Nukem 3D*, если вспоминать старые добрые времена.

Бой за сектор 1

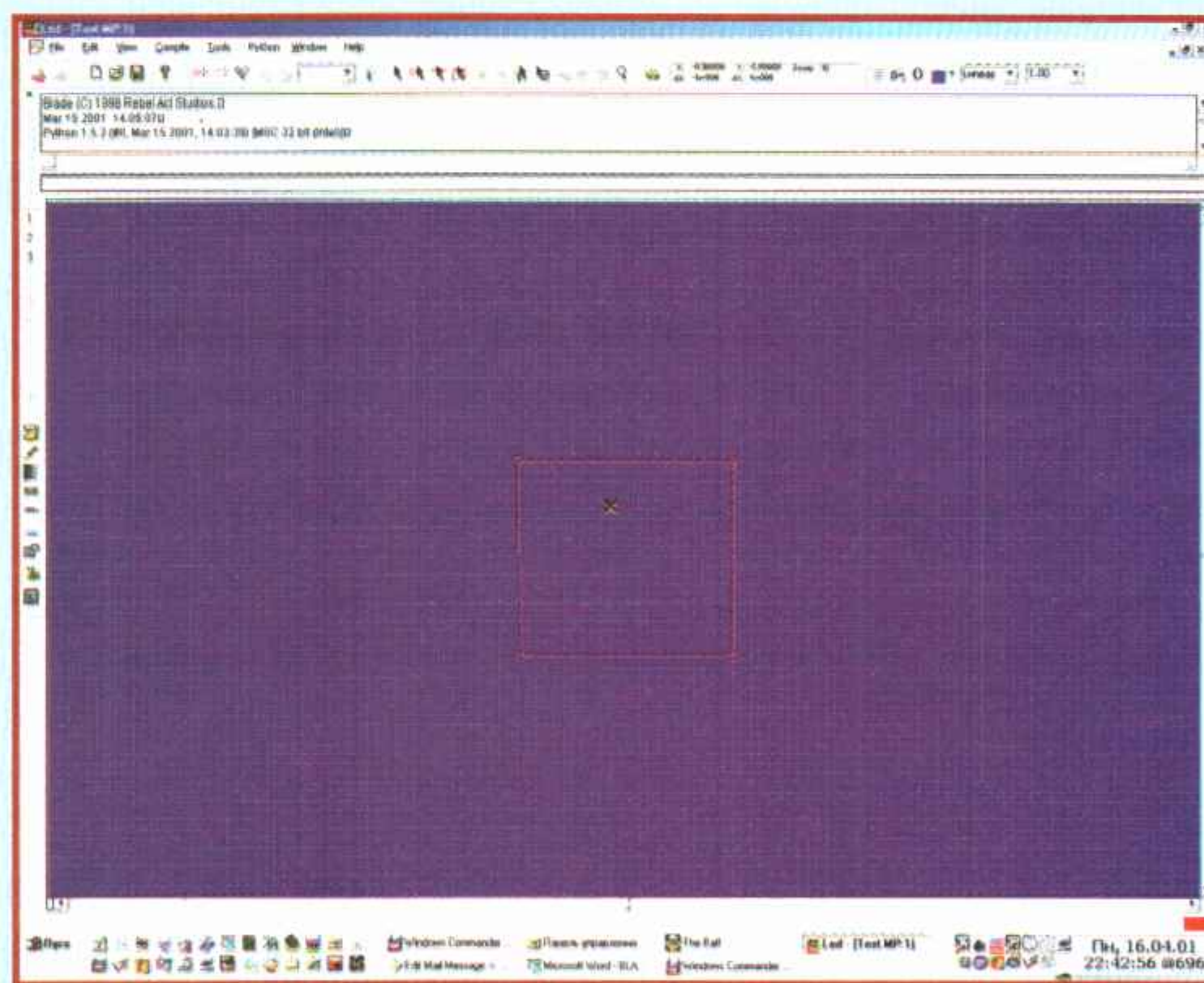
Пришла пора внести первые штрихи в будущий шедевр уровнестроения. Запускаем редактор уровней, прячущийся в каталоге `\Led\Led_d.exe`, испытываем первый шок от знакомства и приступаем к построению простейшей комнаты-сектора.

Точки и вершины

Прежде всего стоит подкрутить пару настроек — выставить десятикратное увеличение в окне **Zoom**, что на информационной панели; включить координатную сетку (**Tools/Show Grid**) и задать ее размер (на координатной панели в первом поле выбрать **"Lineas"**, во втором **1.00**). Отцентрируем изображение на экране (**View/Center**, ввести координаты **0;0**) — так будет проще ориентироваться по уровню. Выбираем в меню **Tools** инструмент **New Vertex**, прицел станет похож на прицел, перемещаемся в окно проектирования и легкими движениями набрасываем контуры комнаты. Любые геометрические фигуры вырисовываются при помощи ключевых точек — вершин (кликаем в произвольную точку — получается вершина). У прямоугольника, коим является наша комнатка при взгляде сверху, вершин ровно четыре штуки, так что запутаться негде. Размеры помещения сделаем в районе **20x20**, для более точного позиционирования вершин не сразу отпускайте кнопку мыши при задании оных. Придержите ее чуть-чуть, и вам покажут, как будет выглядеть соединительная линия. Линии в идеале должны соединяться под прямыми углами. Если что-то вышло криво, воспользуйтесь кнопкой **"BackSpace"** (отмена предыдущей операции). Нанеся на карту все точки,

отдышитесь, утрите выступивший пот и точным кликом мыши попадите в самую первую вершину. Контур комнаты тут же окрасится красным цветом — верный знак того, что комната вышла удачно.

Сектор уже практически готов, хотя... стоп. Куда пропала его высота? Игрушка-то трехмерная, а мы на плоском чертеже только длину да ширину отметили. Играть в *Blade of Darkness* в двух измерениях — удовольствие не для слабонервных, по-сему поспешим определиться с потерявшейся высотой конструкции. В очередной раз заходите в меню **Tools**, выбирайте инструмент **Select Sectors** (курсор снова изменился, на сей раз покрывшись тремя «кругляшками») и помечайте свежесрисованный шедевр архитектуры кликом по его внутренней части. Двигаемся по направлению **View/Properties** (свойства выделенного объекта), переходим на вкладку **General** и заполняем поля **Floor Height** (**0.00**) и **Ceiling Height** (**10.00**). Сразу же сохранитесь (**File/Save As**) под именем **test.mp** (строго в `\Maps\Test\!`).



Текстуры и атмосферы

Комната у нас уже есть, но чего-то в ней не хватает. Текстур. Но прежде необходимо подготовить файл со списком используемых текстур, обычный текстовый документ с расширением ***.dat**. Структура его такова.

```
1
NULL.BMP
NULL
```

Первые три строки едины для всех файлов. Предназначение **null**'ей и единиц весьма загадочно, но убирать их все равно не следует.

Прочитать обязательно!

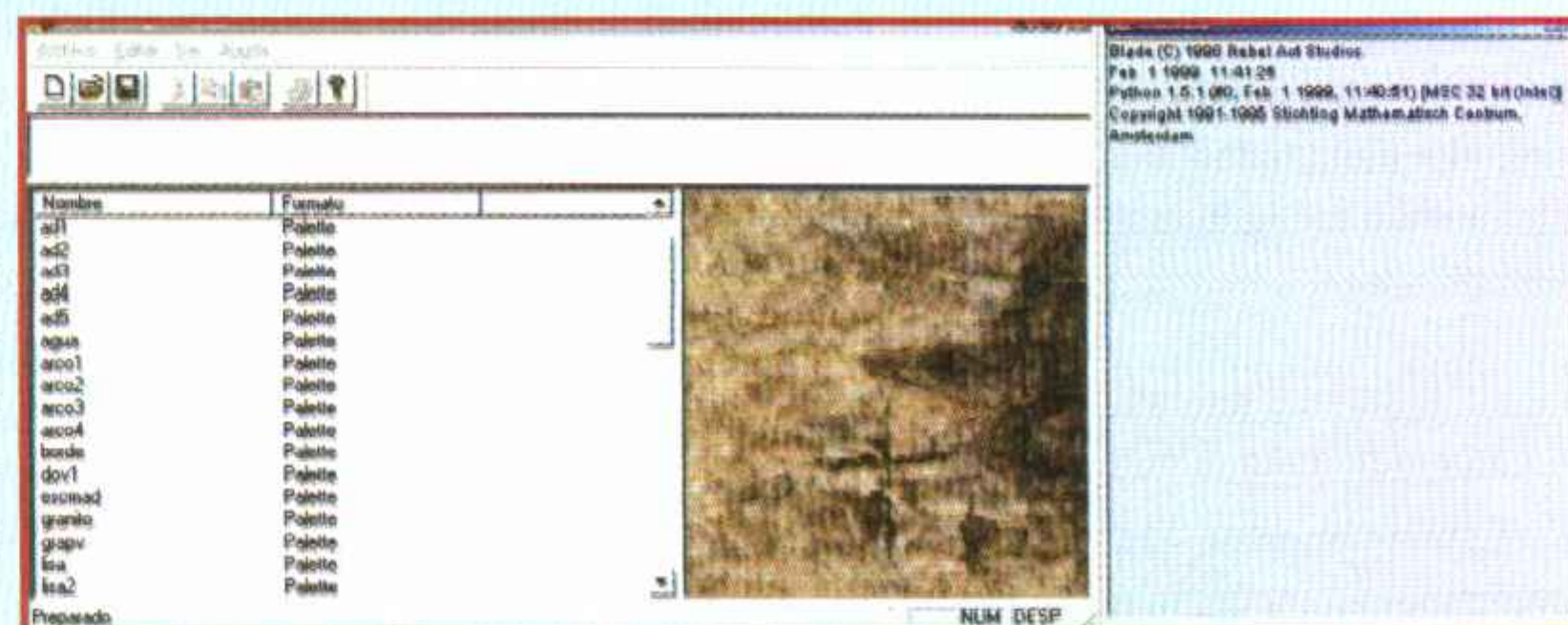
Когда вы заполняете какое-либо поле, выбираете что-то из списка или как-то иначе возитесь с менюшками, **обязательно нажимайте Enter** для подтверждения своего выбора. Иначе нельзя: глупый редактор проигнорирует любое не подтвержденное **Enter**'ом изменение. Кто бы знал, сколько я времени убил, пока до этого дошел!

```
текстура1.bmp
текстура1
текстура2.bmp
текстура2
текстура3.bmp
текстура3
```

Далее тщательно перечисляем все-все-все текстурки, что повстречаются на уровне (обратите внимание: первой строкой идет имя файла **"текстура1.bmp"**, затем его описание **"текстура1"**). И еще один раз внимание: **"текстура1"** и **"Текстура1"** — это две разные

вещи для привередливого движка. Следите за регистром букв! Откуда брать названия текстур? Из архивов, располагающихся в ***.mmp**-файлах, найти которые можно в папках типа `\Maps\Название_уровня`. Смотреть ***.mmp** умеет только специальная утилита **BaB**, проживающая по адресу `\Compilers\Texture Compiler\Bab.exe`. Запускаем **BaB**'у, выбираем менюшку **Archivo/Abrir** (**File/Open**), подбираем интересующую ***.mmp**, загружаем двойным кликом, ожидаем появления надписи **Preparado** (все готово) и тщательно исследуем список **Nobre/Formato**. **Nobre** — это и есть имена текстур, **Formato** — их форматы.

Закрывать **BaB**'ское окно не рекомендуется — встроенный в игру вывер текстур просмотр оных считает не подходящим для себя



занятием, выводя вместо этого на удивление лаконичные картинки с веселыми черепами (шутники, блин). Ориентироваться в графике можно либо вслепую, либо с помощью пресловутой BaB'ы (я выбираю второе). Теперь спокойно обследуйте места дислокации картинок, выбирайте подходящие и вносите их в *.dat-список (если у вас есть прога под названием *Kleptomania*, "ворующая" текст с экрана, процесс упростится на порядок). Сложно? Я вас предупреждал... Впрочем, можете не напрягаться и похитить такой список с нашего диска. Возвращайтесь в окошко редактора, открывайте пункт меню **File/Import Textures** и выбирайте тщательно подготовленный нами `\Maps\Test\Dats\test.dat`. Название придется вбивать руками — окошко отказывается отображать нужные файлы по непонятным причинам. Загляните в **View/Palette of Textures** и порауйтесь куче подмигивающих черепков. А мы двинемся дальше.

Прежде чем начинать массовую акцию расклейки текстур по уровню, напустим в него хоть немного воздуха (дышать-то чем?), чему поможет менюшка **View/Atmospheres**. Нажимайте **Insert** на клавиатуре и заполняйте поля **Name** (название; что-нибудь типа "Vozduh"), **Density** (плотность; в районе 0.01)

трим лишь пол. Высота (**Height**) должна быть равна нулю, форма — плоская (из трех вариантов — **Spheric**, **Elliptic** и **Flat** — выберите третий). Текстуру выбирайте из списка, время от времени поглядывая на *врезку* и в открытое окно BaB'ы. Все остальные параметры приравняйте к нулю (**X** и **Y** — смещение картинки по осям **X** и **Y** в пикселях; **Angle** — поворот текстуры, в некоторых особо запущенных случаях выставляется равным 90, нужно ли крутить текстуру — смотрите сами). **Zoom** (масштаб) сделаем равным десятке. Как разберетесь с потолком (**Ceiling**), переходите в **Lights** (освещение). Световая вкладка состоит из трех разделов — **Ambient** (разлитой свет, заливающий всю комнату), **Flat** (точечный источник света, не отбрасывающий теней) и **Exterior** (внешний свет, заливающий все, что находится за пределами помещения). Кликаем на **Ambient**, но не в многоточие, а на серую полосу. Появится окошко с двумя цветовыми составляющими света. Их оптимально заполнить тем же цветом, который мы выбрали в настройках атмосферы (серым). С **Flat** поступаем абсолютно так же, а **Exterior** не трогаем вообще.

Покончив со светом, переходите в раздел **Atmospheres** и выбирайте из списка ту атмосферу, что мы соорудили парой абзацев выше ("Vozduh"). Покидайте гостеприимное меню и концентрируйтесь на окне проектирования. Проследите за тем, чтобы наш сектор оставался помеченным, и кликайте на нем правой кнопкой мыши. Из неожиданно материализовавшегося контекстного меню выбираем **Select/Edges** и внимательно смотрим на стенки своей комнаты. Если они разом покраснели, значит, все сделано правильно, если нет — попробуйте еще раз. В очередной раз зовите на подмогу **View/Properties**, подберите подходящую для стен (всех сразу) текстуру и окиньте взглядом все остальные поля. **X** и **Y**

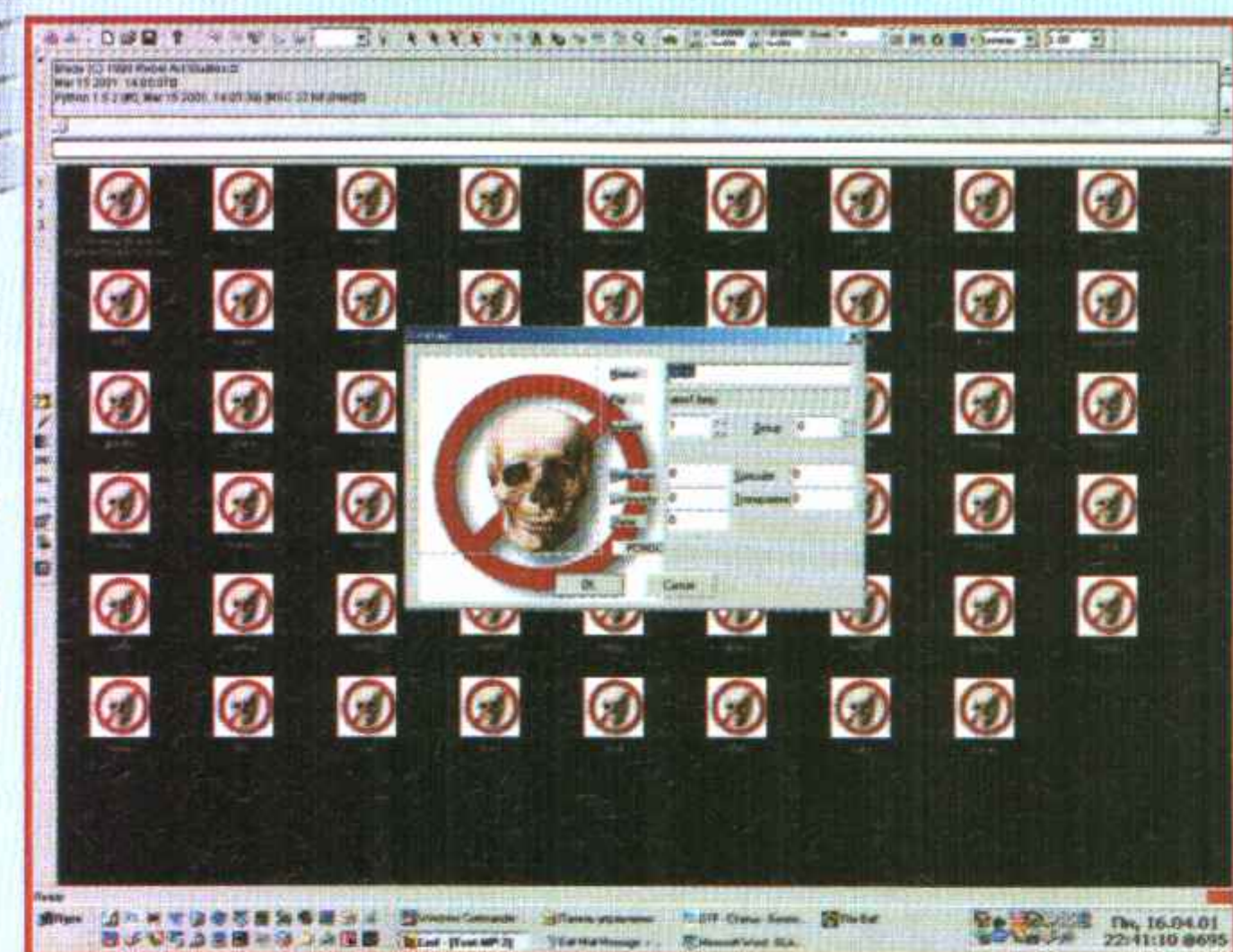
должны быть равными нулю, **Zoom** оптимально поставить 20, **Angle** — 0 или 90. Закрывайте окно и готовьтесь к завершению трудной работы.

Луч света в царстве крови

Для полного счастья нам осталось добавить на карту только источник освещения. Ищите опцию **Tools/New Light** и кликайте прямо по центру комнаты. Появится маленькая лампочка, которую мы выделим инструментом **Tools/Select Spots**. Активизируйте **View/Properties** и перемещайтесь на вкладку **Position** (позиция). **X** и **Y** координаты сделайте нулевыми; высоту (**Height**) где-то на уровне семи. Теперь идем в **Light** (параметры освещения), ставим **Intensity** (яркость) на 40, а **Radius** (радиус освещения) на 4. **Color** делаем белым; **Precision** не трогаем; снимаем галочку с **Visible** и ставим на **Shadows On** (теперь наша "лампочка" начнет отбрасывать тени от предметов). Выжмите пот из мышки, чуть разомнитесь, в последний раз окиньте мутным взором интерфейс редактора, сохраните карту и переходите к завершающей части — компиляции.

Таинство компиляции

Файл `test.mp`, над которым мы столько трудились, для помещения в игру совершенно не пригоден, по нему просто необходимо пройти зубьями компилятора. Компилятор живет в папке `\Compilers\Map Compilers`, отзывается на кличку `Bc.exe`, по утрам потребляет в пищу свежие библиотеки и отличается крайне сволочным характером — такие иногда штуки откалывает, гад! Синтаксис его использования таков: `bc.exe карта.mp карта.bw`. Бросаем `test.mp` на растерзание в его берлогу-директорию, вводим команду `bc.exe test.mp test.bw` и, как советует товарищ Гейтс, откидываемся на спинку кресла и расслабляемся. Процесс прерывается появлением мерзкого окошка с надписью о том, что компилятор не может найти библиотеку `python15.dll`, после чего нас выкидывают в «Форточки». Приплыли... Он ее сожрал... Это ж сколько времени мы зазря потратили? Помянув добрым словом разработчиков и их родственников до пятого колена включительно, оцениваем ситуацию. А если попробовать поискать пропавшую библиотеку в директории с игрой? Есть контакт — я наткнулся аж на три различных версии. Та, что валяется в `\Compilers\Texture Compilers`, должна подойти — подкиньте ее компилятору и повторите команду. Через некоторое время на экране возникнут два окошка с мудрыми словами на испанском. Выберите то, что с надписью "Compilador Blade" и жмите на кнопку **Aceptar**. Если ошибок на карте не было (а их не должно быть), в папке "компилятора" появится свежий файл `test.bw`.



и **Color** (цвет; поставьте темно-серый — 128,128,128 по системе RGB). Лезем обратно в окно проектирования (делается через меню **Window**) и продолжаем работать над комнатой.

Отекстуриваемся

В очередной раз помечаем сектор (**Tools/Select Sectors** и кликаем по комнате), после чего открываем окошко с его свойствами (**View/Properties**). Нас интересуют вкладки **Floor** (пол) и **Ceiling** (потолок). Отличий между ними обнаружено не было (за исключением слова "Elliptic", написанного в одном месте с одной "l", в другом с двумя), посему рассмо-

Обратите внимание на то, что программа частенько выдает сообщение о какой-то ошибке "Error al abrir pelocula". Это всего лишь очередной глюк, не волнуйтесь; с картой все в порядке. Копируйте test.bw в родную директорию \Maps\Test\. Осталось создать последние файлы, несущие служебную информацию об уровне. Первый такой файл, **название карты.lvl** (у нас — test.lvl), имеет следующий формат.

Bitmaps -> ..\Dwarf_M3\dwarf.mmp

World -> ..\Test\test.bw

WorldDome -> ..\Dwarf_M3\dwarf_d.mmp

Первая и третья строки указывают на локализацию файлов с текстурами, используемыми на уровне. Смотрите, какую графику вы разместили на своей карте, и переносите все ссылки на нее в список. Вторая строка определяет местонахождение откомпилированной *.bw-карты.

Следующими идут скрипты cfg.py и pj.py (от названия карты они никак не зависят). В первом из них указываются пути к некоторым стандартным библиотекам и *.lvl-файлу.

```
import Bladex
```

```
execfile("../Scripts\\sys_init.py")
```

```
Bladex.ReadLevel("test.lvl")
```

```
execfile("../Scripts\\Bladelnit.py")
```

Во втором определяется место старта игрока и его модель.

```
import Basic_Funcs
char=Bladex.CreateEntity("Player1","Amazon_N",0,0,0,"Person")
```

```
char.Data = Basic_Funcs.PlayerPerson(char)
```

Обратите внимание на кусок с числами (0, 0, 0 — это координаты стартовой позиции) и на название модели (Amazon_N; амазонка). И то, и другое можно менять на свое усмотрение. Имена моделей (Amazon_N, Knight_N и т.д.) ищите в BodLink.list (в корневом каталоге игрушки).

И наконец, последняя капля — sol.py, где указываются параметры солнца.

```
Bladex.SetSun(1,-1,2,0)
```

Итого, если вы все правильно выполнили, в вашей папке \Maps\Test\ должны находиться шесть файлов (test.mp, test.bw, test.lvl, cfg.py, pj.py и sol.py) и один подкаталог \Dats, в котором лежит test.dat. Для распространения карты вам пригодится все это богатство, кроме test.mp и test.dat (они нужны только для работы в редакторе). Осталось лишь проверить уровень в боевых условиях, дабы удостовериться, что все работает как следует. Перемещайтесь в папку \Bin и запускайте Blade.exe (исполняемый файл иг-

ры) с параметрами -dev:d3d.dll -snd:6 -map:test. Первая часть (dev:d3d.dll) говорит движку, что работать он будет под Direct3D. Вторая (snd:6) — что звук будет трехмерный, а третья (map:test) — что стартовать будем с уровня, находящегося в папке \Test. Опционально можно стартовать игрушку с консолю (Blade.exe -console), активизировать консольное окно и ввести команду Bladex.LoadLevel("test").

Вот и все: не спеша наслаждайтесь картой и продолжайте углубляться в изучение редактора. Старт задан, дальнейшее лежит уже на вашей совести. Желаю творческих успехов. ■



КОД Екс

PrtScr ScrlLock F9 F10 F9 PrtScr ← Home ⇌ → PgUp Spacebar Home Break

Стандартные КОДЫ

Дальнобойщики 2

Поставьте игру на паузу и введите коды.

Коды к русской версии игры:

slallcheats — врубить все читы сразу.

slslottery — много денег и лицензия на найм.

slroads — открыть дороги.

slmap — показать всю карту.

slfullup — заправиться.

slrepair — бесплатный ремонт клавишей Backspace.

slturbine — турбоускоритель.

slrecover — бесплатный вызов службы спасения 911 нажатием Ctrl + F5.



Коды к английской версии игры:

hardtruckisthebest — много денег и лицензия на найм.

wininalottery — то же, что и предыдущий код.

openallroads — открыть все дороги.

advancedmap — показать всю карту.

freerepair — бесплатный ремонт клавишей Backspace.

freerecover — бесплатный вызов службы спасения 911 нажатием Ctrl + F5.

fullup — заправиться.

minesoff — убрать все мины.

Шторм

Кодов как таковых к этой игре не существует, так как "режим бога" (бесконечная броня, патроны, отсутствие столкновений) вы можете установить в настройках игры.



Но в некоторых версиях обнаруживается единственный код разработчиков, который нужно набрать в консоли: `srv_success 1`. После его ввода миссия считается успешно выполненной.

Black & White

Не код, но просто прикол, оставленный разработчиками. Установите в Windows дату 1 апреля 2001 года и запустите игру. Теперь ваши монстры будут оставлять на земле следы в виде улыбающихся мордочек.

Hostile Waters

Запустите игру из командной строки в виде `HostileWaters.exe —setsupthebomb`. Теперь появится возможность вызвать консоль клавишей F8. В ней и вводите коды.

`enableallmovies 1` — открывает все мультики в меню Cinema.

`filthylucre 1` — дает 999999 энергии.

`invulnerable 1` — все юниты бессмертны.

`revealmap 1` — открыть карту.

`Winlevel 1` — выиграть миссию.

Serious Sam



`please god` — режим бога.

`please giveall` — дать все предметы.

`please killall` — убить всех врагов.

`please open` — открыть все двери.

`please fly` — летать.

`please ghost` — проходить сквозь стены.

`please invisible` — невидимость.

The Sims: House Party

Нажмите [Ctrl] + [Shift] + C. Появится строка для ввода кодов.

`rosebud` — добавить 1000 долларов.

`crash` — «запороть» игру.

`water_tool` — создать водоем.

`interests` — показать «personality» и «interests».

`draw_floorable off` — отключить сетку на поверхностях.

`draw_floorable on` — включить сетку.

`move_objects` — передвинуть любой объект.

`quit` — альтернативный выход из игры.

`rotation значение` — альтернативное вращение камеры (значения от 0 до 3).

`draw_routes on` — показать путь следования выбранного персонажа.

`draw_routes off` — скрыть этот путь.

`sim_speed значение` — установить скорость игры (значения от 1000 до 1000).

`set_hour значение` — установить время суток (значения от 1 до 24).

`music` — сменить мелодию.

`sound` — переключить звук.

Шестнадцатеричные КОДЫ

Цена Свободы (JA2: Unfinished Business)

Запускаемый файл: `ja2ub.exe`.

При создании своего персонажа перед началом игры вы можете сделать его суперменом, поставив все параметры на максимум. Но просто так игра вам этого сделать не позволит, ограничив общее количество очков. Что же, устраним этот недостаток. Перед тем как начать установку параметров персонажа, пропишите с помощью МТС по этим адресам указанные в скобках значения (можете потом записать это в МТС-трейнер).

Здоровье — `5823F7 (90)`. Ловкость — `582353 (90)`. Подвижность — `58237C (90)`. Сила — `58232A (90)`. Мудрость — `5823CE (90)`. Лидерство — `5823A5 (90)`. Меткость — `582440 (90)`. Взрывчатка — `582512 (90)`. Медицина — `5824D5 (90)`. Механика — `582482 (90)`.



Будни клана Мак-Клаудов.

Если вы не хотите из-за этого начинать игру сначала, то все равно можете попробовать выполнить эти действия. Тогда ваши качества не будут уменьшаться при ранениях. Если вы уже давно играете, вам пригодятся и вот эти советы.

Патроны — `4F5C2C (90)`, `4F5C2D (90)`. Здоровье — `4588AF (90)`, `4588B0 (90)`. Очки на ход — `4F4C44 (90)`, `4F4C45 (90)`.

После выполнения этих действий указанные параметры не уменьшаются.

Если вам лень проделывать вышеозначенные операции вручную и если вы приобрели наш журнал с диском, то на нем вы найдете трейнер к этой игре, который проделывает «взлом» автоматически.

Black & White

Запускаемый файл: `runblack.exe`.

Суперперсонажи (`super creatures`) — `4C3BD5 (BC)`, `4CFC18 (90)`, `4CFC19 (90)`, `4CFC1A (90)`, `4D7AAB (90)`, `4D7AAC (90)`, `4D7AAD (90)`, `4CFF5C (90)`, `4CFF5D (90)`, `4CFF5E (90)`, `4CFCFA (90)`, `4CFCB0 (90)`, `4CFCB1 (90)`, `4CFCB2 (90)`, `4DF73F (90)`, `4DF740 (90)`, `4DF741 (90)`, `4CFF2E (90)`, `4CFF2F (90)`, `4CFF30 (90)`, `4CFB66 (90)`, `4CFB67 (90)`, `4CFB68 (90)`, `4D7A32 (90)`, `4D7A33 (90)`, `4D7A34 (90)`, `4CFA8E (90)`, `4CFA8F (90)`, `4CFA90 (90)`, `4D027D (90)`, `4D027E (90)`, `4D027F (90)`, `4DF647 (90)`, `4DF648 (90)`, `4DF649 (90)`.

Неуязвимые юниты (`invincible units`) — `5EC3F3 (90)`, `5EC3F4 (90)`, `5EC3F5 (90)`.

Бесконечный подъем (`infinite pickup`) — `617178 (90)`, `617179 (90)`, `61717A (90)`.

Юниты не нуждаются в пище (`followers do not eat`) — `6EAD5F (90)`, `6EAD60 (90)`, `6EAD61 (90)`, `6EAD62 (90)`, `6EAD63 (90)`, `6EAD64 (90)`, `6EAD77 (90)`, `6EAD78 (90)`, `6EAD79 (90)`, `6EAD7A (90)`, `6EAD7B (90)`, `6EAD7C (90)`.

Бесконечная мана (`infinite manna`) — `7049B2 (90)`, `7049B3 (90)`, `7049B4 (90)`, `7049B5 (90)`, `7049B6 (90)`, `7049B7 (90)`.

Персонажи быстро учатся (`creatures learn fast`) — `4C3BD5 (BC)`.

К игре на диске есть трейнер, который избавит вас от ввода всей этой кучи символов вручную. Но, к сожалению, как было обнаружено, «кряк» может не работать на некоторых машинах (впрочем, как и приведенные тут адреса).

Chicken Farm



«Ща оттянемся!»

Запускаемый файл: `poppen.exe`.

Бесконечные презервативы — `4075FA (90)`.

Бесконечное время — `40A279 (90)`, `40A289 (90)`, `40A28A (90)`.

Hostile Waters

Запускаемый файл: `hostilewaters.exe`.

Нескончаемая энергия — `731291 (90)`, `731292 (90)`.

Трейнер прилагается.

Offroad



Запускаемый файл: **offroad.exe**.

Неограниченные ускорители (Nitro) — 496876 (90).

Трейнер — на компактe.

The Sims: House Party

Запускаемый файл: **sims.exe**.

При создании своих персонажей (create sim) с помощью этого совета можно выставить все



их параметры (personality) на максимум (при этом игра даже не может подобрать персонажу соответствующий знак зодиака). Не такая уж необходимость, но все же забавно. Итак:

неограниченные параметры (personality) — 502A88 (90), 502A89 (90), 502A8A (90), 502A8B (90), 502A8C (90), 502A8D (90).

А эта фишка позволит виртуально разбогатеть не хуже Билла Гейтса, ведь денежки-то теперь еще и не уменьшаются.

Деньги — 449A6B (66), 449A6C (C7), 449A6D (41), 449A6E (50), 449A6F (FF), 449A70 (FF), 449A71 (33), 449A72 (FF), 449A73 (90).

Трейнер ищите на нашем диске.

Игровые ресурсы

Дальнобойщики 2

<Каталог игры>\music*.mp3 — классные музыкальные рок-композиции, написанные группой «Ария». <Каталог игры>*.avi — мультики.

Chicken Farm

<Каталог игры>\pic*.psx — картинки с игровыми фонами. Можно перерисовать все со-

вершенно по-своему. <каталог игры>\sfx*.wav — звуки.

F1 Racing Championship

<Каталог игры>\data\bin\video\<любая папка>*.bik — мультики.

The Sims: House Party

<Каталог игры>\gamedata\skins*.bmp — скины персонажей. Можно перерисовать одежду и вставить свои фотки. <Каталог игры>\shared\cursors*.cur — курсоры. Их можно вставить в Windows. На компактe с игрой в каталоге music в любом подкаталоге вы найдете mp3-файлы с музыкальными темами из игры.

Summoner

<Каталог игры>\data\movies*.bik — мультики.

Worms World Party

<Каталог игры>\data\wav\effects*.wav и <каталог игры>\sfx*.wav — звуки. <Каталог игры>\graphics\<любая папка>*.bmp — графические элементы.

<Каталог игры>\user\<любая папка>*. — много файлов со звуками в wav и графикой в tga и jpg.

АНТИКВАРИАТ

Another World

Эти коды позволят перейти сразу на указанный уровень (см. английское название уровня). Коды расположены в порядке возрастания номера уровня.

LDKD — By The Lake.
HTDC — Trapped In The Cage.
CLLD — Crawling Through The Ducts.
LBKG — Fight The Guard.
XDDJ — Down In The Caves.
FXLC — Deeper Into The Caves.
KRFK — Cause A Flood.
KLFB — On To The Castle.
TTCT — Swim Down To The Depths.
XRJT — And Back Up To The Top.
HBHK — Dash Through The Doors.
TFBB — Lester To The Rescue.
TXHF — Wait Before You Shoot.
CKJL — In The Armoured Car.
LFCK — The Grand Finale.

Golden Axe

Откройте указанные файлы hex-редактором и поставьте по указанным адресам следующие значения.

Бессмертие:

Файл axe.dat.

00000EFE: 03 20, 00000F0E: 20 7F,
00000F12: 01 04, 00000FAE: 03 20, 00002E30:

03 20, 00002E9E: 03 20, 00004288: F6 B0,
00004289: E4 7F.

Файл axe.exe.

00000EFE: 03 20, 00000F0E: 20 7F,
00000F12: 01 04, 00000FAE: 03 20, 00002E30:
03 20, 00002E9E: 03 20, 00004288: F6 B0,
00004289: E4 7F.

Бесконечная и сильная магия:

Файл: axe.dat.

00002231: 29 39, 000022C2: 8B B8,
000022C3: 44 0A, 000022C4: 09 00,
00004690: 21 00.

Файл: AXE.EXE.

00002231: 29 39, 000022C2: 8B B8,
000022C3: 44 0A, 000022C4: 09 00,
00004690: 21 00.

Бесконечные бутылки с зельем, которые дают гномы:

Файл axe.dat.

00002B0B: FF 39, 00002B56: FF 39.

Файл axe.exe.

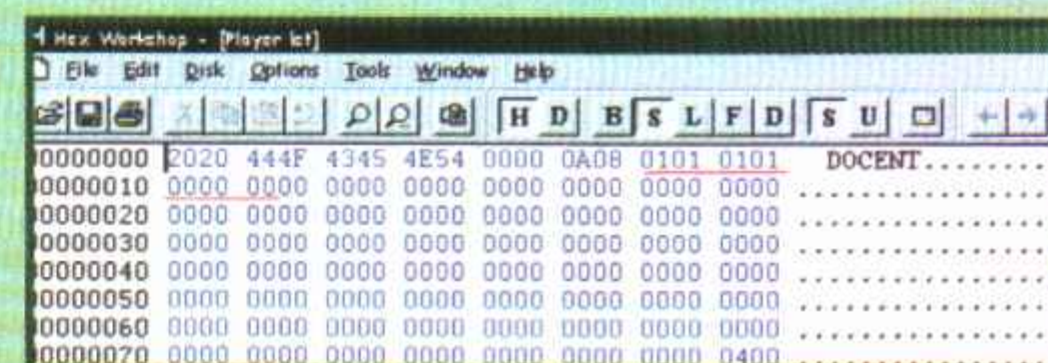
00002B0B: FF 39, 00002B56: FF 39.

The Settlers

Коды к уровням (даны в порядке возрастания):
start, station, unity, wave, export, option,
record, scale, sign, acorn, chopper, gate, island,
legion, piece, rival, savage, xaver, blade, beacon,
pasture, omnus, tribute, fountain, chude, trailer,
canyon, repress, yoki, passive.

Supaplex

В каталоге игры есть скрытый файл player.lst. В нем сохраняются игры. Там же хранится информация о пройденных уровнях. Найдите в нем свое имя (под которым вы играете) и отсчитайте 13-й байт от начала этой строки. Начиная с него идет нужная информация. Каждый пройденный уровень обозначается как 01, и все байты следуют один за другим. Так что если застряли на каком-либо уровне, то можете просто дописать 01 в конец последовательности пройденных уровней. Всего можно записать до 111 байт (в игре 111 уровней). Смотрите скрин: красной полосой показано начало последовательности байтов, отвечающих за уровни.



Над рубрикой «КОДex» работали:

«Стандартные коды», «Шестнадцатеричные коды», «Игровые ресурсы», «Антиквариат» — Роман АКА Docent (romanakadocent@mail.ru).

Общее руководство геймхакерской деятельностью — Алексей Кравчук (jokerKOT@igromania.ru).



РУССКАЯ ВЕРСИЯ

Некрономикон

МИСТИЧЕСКИЙ ТРИЛЛЕР

Американец Уильям Стэнтон узнает, что его друг Эдгар скрывает от него ужасную тайну, как-то связанную с загадочной смертью алхимика Грегора Гершеля полтора столетия назад. С этого момента жизнь героя превращается в приключенческий триллер, наполненный ужасающими мистическими событиями. Игроку предстоит пройти по разрушенным подземельям и заброшенным зданиям, исследовать подземную алхимическую лабораторию и заглянуть в глаза самой смерти, чтобы узнать магическую зашифрованную формулу из старинного собрания оккультных знаний — Некрономикона — и открыть двери, ведущие прямоком в неизведанное.

www.1c.ru

www.nival.com



Проводится журналом "Игромания"
При поддержке компаний "1С" и "Стайл Микро Системс — ПК"
Информационный партнер — Counter-Strike.Ru

Лучшая
карта
для

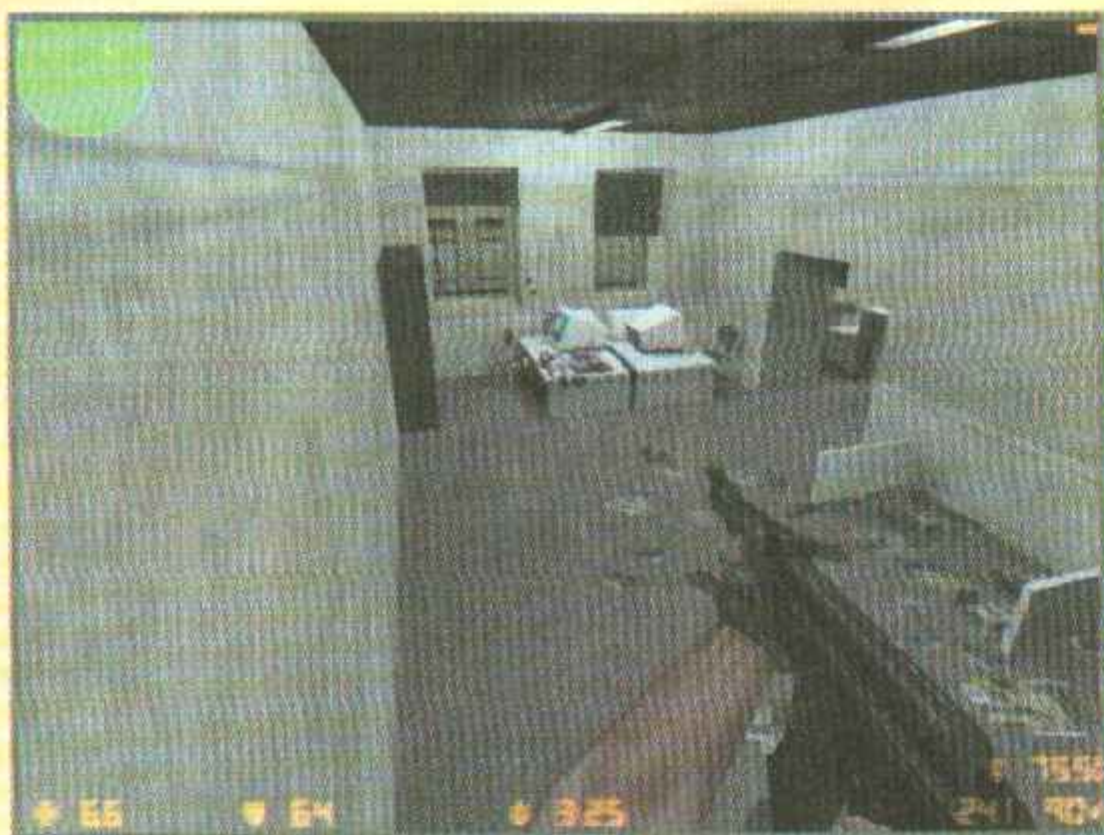
Суперконкурс!!!

COUNTER-
STRIKE

Counter-Strike уже давно стал стандартом де-факто для всех компьютерных клубов крупных городов. Куда ни зайдешь — отовсюду крики "грэнку в угол, тормоз!" или "терроры на рес-павне!". По неизвестной причине игра быстро стала популярной. Спросите у геймеров, тусующихся в клубе или просто сидящих в Интернете: "Во что вы играете?" Почти наверняка ответ будет один: "Я играю в Counter-Strike".

Проводить конкурс на лучшую карту для CS мы собрались еще два месяца назад. Но пока со спонсорами договориться, пока у редакции дойдут руки и ноги собраться и обсудить целесообразность того или иного... сами понимаете, такой конкурс на коленке главреда не делается. И еще, открывая конкурс такого масштаба, хотелось начать его с чего-то конкретного. Так сказать, заложить первый камень в фундамент, совершить первый шаг. И первый шаг был сделан — сотрудник "Мании", or@NGE, взял и сваял свою карту. Так что на компакт-диске вы найдете как теоретический зачин — публиковавшиеся нами ранее статьи по работе с редактором, так и практические шаги — карту de_mania.

Теперь ваш ход.



Что нужно сделать?

Для участия в конкурсе вам нужно создать свою карту для Counter-Strike с одним из трех режимов игры (спасение заложников (CS), закладка бомбы (DE) или сопровождение очень важной персоны (AS)) и выслать готовый уровень на специально созданный для конкурса e-mail: counter@igromania.ru. Вы также можете выслать карту на любом популярном носителе (CD-R, CD-RW, DVD-R, дискеты 3.5", Zip-дискеты) в редакцию по адресу: Россия, 109559, г. Москва, Тихорецкий бульвар, д. 1, оф. 465. На конверте обязательно указывайте: "CS-конкурс".

Не забудьте написать свои имя и фамилию, а также адрес, телефон, e-mail, дабы с вами можно было связаться в дальнейшем.

Обязательные условия участия

1. Карта должна быть создана с нуля. Римейки — измененные варианты существующих карт — в конкурсе не участвуют. Уровень должен быть полностью откомпилирован (qbsp, qrad и vis с максимальными параметрами). Наличие в архиве исходников карты (файлов .map и .rmt) также является обязательным условием. Карты без исходников рассматриваться не будут. И наоборот — исходники без bsp-шек не принимаются.

2. К карте, присылаемой на конкурс, допускается присоединение дополнительных текстур, звуков и моделей (но не моделей игроков и оружия). В этом случае от вас потребуются сама карта и необходимые к ней файлы. Но не пере-

Призы от "Игромании"



Каждый призер получит по одному номеру "Геймпостера", а также диск "Igromania's Counter-Strike".

"Геймпостер" — журнал больших и красивых постеров, выпущенный

редакцией "Игромании". "Igromania's Counter-Strike" — еще более эксклюзивная и вкусная штука. Это компакт-диск, на котором вы найдете практически все, что можно туда выложить: дистрибутив CS 1.2 (эта версия еще не вышла, но к моменту подведения итогов должна появиться), сборники карт (включая Gunslinger's Choice 1&2 и Igromania Map Pack), неофициальные дополнения (например, CS Death Pack 1.1), новые звуки и модели оружия (включая все Igromania Weapon Pack), новые модели заложников и игроков. Само собой, боты (PODBot — обязательно!) и waypoints к ним. Также туда войдет музыка по мотивам Counter-Strike (включая произведения [TLC] SindBad, чью перепевку Бритни Спирс вы уже наверняка слышали на одном из наших компакт-дисков).

ИГРОМАНИЯ

усердствуйте — оставьте в архиве только файлы необходимые для нормальной работы карты. Удалите текстуры и звуки, которые не используются на карте. Запрещается изменять стандартные модели, элементы игрового интерфейса и программный код.

3. Вы можете использовать любой редактор, поддерживающий Half-Life. Например: Quake Army Knife 5.0 (QuArk), Qoole 99 или WorldCraft 2.0 и выше. Все три программы вы без труда найдете на нашем компакт-диске. Также можно использовать Tread или QERadiant (любая версия с Half-Life плагином) — их на компакт-диске нет в связи с тем, что авторы программ не позволяют их выкладывать. Все редакторы работают с Half-Life (а следовательно, и с Counter-Strike).

4. Все файлы должны быть запакованы в архив zip/rar с соблюдением структуры директорий. Просьба не присылать самораспаковывающиеся архивы и инсталлеры — они рассматриваться не будут.

А что потом?

Все карты будут оцениваться... читателями, то есть вами. Вы сможете найти карты на ком-

пакт-диске "Игромании", а также на сайте Counter-Strike.Ru. Каждую карту вы можете оценить по десятибалльной шкале. Письма с оценками присылайте на counter@igromania.ru либо на почтовый адрес редакции с пометкой: "CS-рейтинг".

Окончательный вердикт картам будет выносить редакционное жюри как на основании ваших писем, так и на основании собственного мнения. Председатель: or@NGE (orange@igromania.ru). Участники жюри: Илья "J.B." Галиев (jb@igromania.ru), Геймер (gamer.sobaka.igromania.ru) и Святослав Торик (torick@igromania.ru).

Каждый уровень оценивается по двум критериям: дизайн (архитектура, текстуры, освещение) и геймплей (баланс, интересность, оригинальность).

Лучшие карты, по оценкам читателей и редакционного жюри, будут включены в Igromania Map Pack, который будет выложен на наш компакт-диск и на компакт "Igromania's Counter-Strike".

Карты будут приниматься до 15 августа 2001 года. Информация о конкурсе будет присутствовать, уточняться и пополняться в каждом номере вплоть до #10 (49). В нем будут опубликованы окончательные итоги конкурса, а на компакт-диске вы найдете Igromania Map Pack — лучшие карты, участвовавшие в конкурсе.

И что мне за это будет?

Призовых мест — ровно тридцать. Каждый участник, приславший карту, вошедшую в тридцатку лучших, в любом случае получит: коробку с игрой "Крутой Сэм: Первая Кровь", выпуск журнала "Геймпостер" и уникальный компакт-диск "Igromania's Counter-Strike", который будет выпущен нами тиражом в 30 экземпляров. Первая двадцатка помимо вышеперечисленного получит еще и коробку с игрой "Дальнобойщики 2".

Тот, чья карта займет первое место, получит главный приз — суперсовременный системный блок.



Первое место: КОМПЬЮТЕР

Итак, первым призом станет системный блок со следующей конфигурацией:

Корпус: Midi Tower ATX, CAT-6008, 250W

Материнская плата: ATX, Socket-370, ASUS CUSL2-C, Intel 815EP, 133MHz FSB, AGP 4X, UDMA

Процессор: CPU Intel Pentium III 733EB, 256 kb Cache, FC-PGA Socket-370

Вентилятор: Thermaltake Tt Golden Orb для процессора Pentium / Celeron (Socket-370) / PIII (Socket-370), бесшумный, на подшипнике

Оперативная память: DIMM 128 Mб, PC-133, Hyundai / IBM / NCP

Дисковод: FDD 3.5» (1,44 Mб) Samsung

Жесткий диск: HDD 30.0 Гб, IBM DTLA 7200 оборотов в секунду, 2Mb кэш, UDMA 100

CD-ROM привод: CD-ROM 50X Asus (ручная регулировка скорости чтения)

Видеокарточка: AGP 32 Mб, ASUS V7700, GeForce 2 GTS, DDR SGRAM

Аудиокарточка: Sound Blaster Live! Value, Creative, PnP, 1024 Voices, 3D sound (Direct Sound 3D, EAX), выход на 2(4) колонки, PCI.

Компьютер предоставляется фирмой ООО «Стайл Микро Системс — ПК». Производство компьютеров Sunrise. Розничная продажа производится через магазины ООО «Компьютерный Салон» в г. Москве.

Магазины:

Берниковская наб., дом 14. Тел: (095) 915-0041, 915-5654

Красноказарменный проезд, дом 1. Тел: (095) 956-1225, 273-3180

Овчинниковская наб., дом 18/1. Тел: (095) 950-1040, 951-1127

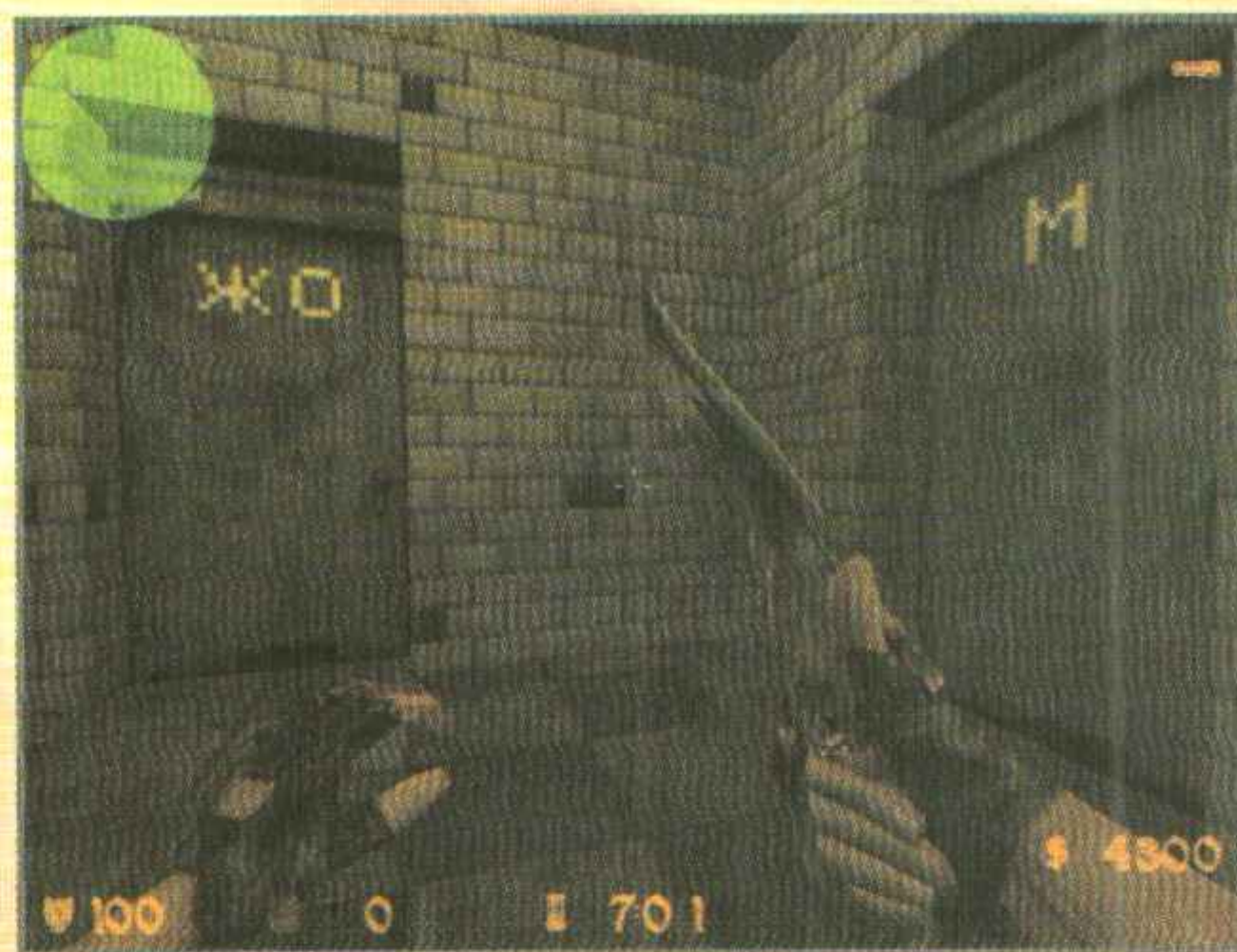
улица Стромынка, дом 20. Тел: (095) 269-5154, 269-7879

Интернет-магазин: www.sunup.ru.

Первый шаг

На компакт-диске вы найдете некоторые статьи, а также уровень **de_mania**. Кстати, Илья "J.B." Галиев в свободное от верстки и дизайна время создал к ней **waupoint**'ы для PodBot. Так что вы сможете поиграть на карте с участием компьютерных оппонентов.

Немного о карте **de_mania**. Она представляет собой копию редакции "Игромании" с небольшими добавлениями и изменениями. На уровне есть сама редакция и подвалчик, поделенный пополам: на одной половине начинают Terrorists, на другой — Counter-Terrorists. Первая точка для закладки бомбы находится на месте начала CT. Вторая точка



находится под столом главного редактора. До кабинета главреда можно добраться через дверь (со стороны CT) или через окно (со стороны Терроров). Карту тестировали всей редакцией, вследствие чего главредский компьютер бесчисленное количество раз взлетал на воздух. Надеемся, что вы получите не меньше удовольствия в игре, чем мы — при тестировании.

Ждем ваших карт. Успехов!

P.S. Карты не рецензируются и не возвращаются. Редакция оставляет за собой право использовать карты в некоммерческих целях с обязательным указанием авторства. Редакция не несет ответственности за текстовое и графическое содержание карт и текстур.

Все организационные и технические вопросы по конкурсу присылайте на counter@igromania.ru либо на почтовый адрес редакции с пометкой "CS-конкурс".

Дальнобойщики 2 и Крутой Сэм



Всем участникам, занявшим призовые места, достанется по игре "Крутой Сэм: Первая Кровь". А первая двадцатка кроме этого получит коробку "Дальнобойщики 2".

"Крутой Сэм" — это первый 3D Action, официально локализованный на российском рынке. Геймплей "Сэма" напоминает старый добрый Doom. Ваша задача проста: расстреливать все, что движется. Но при этом игра — вовсе не примитивное "мясо". Вам придется собирать информацию о монстрах, дабы выяснять, против кого какая стратегия игры сработает, избегать ловушек и решать простые задачки типа "нашел переключатель, включил, пошел в открывшуюся дверь".

Об игре "Дальнобойщики 2" вы можете прочитать в этом номере, в разделе "R&S: Вердикт".



**Конкурс происходит в рамках серии
"Основы профессионализма в Magic: The Gathering"
при поддержке компании "Саргона"**



J.B.

ПЯТЬ ТУРНИРНЫХ ЗАДАЧ

В противоположность предыдущей серии задач, в этот раз мы не стали ограничивать себя определенными сетами или видами турниров. Задачки взяты из самых различных форматов и абсолютно все в той или иной степени соответствуют реальным игровым ситуациям. Например, первые две (но с чуть меньшим количеством задействованных карт) ведут свое происхождение от недавно состоявшегося GranPrix Moscow.

В этот раз задачки посложнее, но и призовой фонд увеличился. Так что — решайте!

1. Белый рыцарь среди болот

У нас на столе порхает **Blazing Specter** в окружении двух гор, трех болот и одной **Crosis's Catacombs**. У оппонента пустая рука, пять равнин и пять островов, но... он берет карту и ста-



вит на стол **Crusading Knight**! При соотношении по жизням восемь у него и семь у нас ситуация выглядит малопривлекательно. Сможем ли мы выиграть, если в руке у нас **Ravenous Rats**, **Bog Down**, **Do or Die**, **Crosis's Catacombs** и **Recoil**? Считаем что все последующие взятия карт на игру не повлияют и будут, скажем, базовыми землями.

2. Умный Шамблер

На столе складывается ситуация вроде бы в нашу пользу: у нас развернуты четыре болота, пять островов и мы выложили на стол **Urborg Shambler** при том, что у противника всего четыре жизни, у нас три жизни, а на руке есть еще **Recoil**, **Repulse** и остров. У противника, кроме трех равнин, трех болот и четырех островов, ничего на столе нет, а рука пуста.



Какова же правильная последовательность наших действий, если благодаря некоторым обстоятельствам нам точно известно, что верхняя карта в колоде у противника —

Hobble, а после шага взятия карты верхней станет **Undermine**? Учтите, что противник у нас серьезный, просто так сдаваться не намерен и будет делать все, чтобы выжить.

3. ...и два воздушных элементаля

У оппонента всего три жизни, и в надежде пополнить их невеликое количество он играет

Delusions of Mediocrity, оставляя неповернутыми только два острова. Мы точно знаем, что в руке у него четыре **Counterspell** и два **Foil**. На столе у него два развернутых **Air Elemental**, причем в атаку на этом ходу они еще не ходили, а у нас семь жизней и голый стол в окружении пяти гор и пяти островов. В руке у нас два **Shock** и один **Boomerang**, что бы предпринять?



4. Давай покрасим наш "Предатор" в желтый цвет!

Мы активизируем способность Predator, Flagship уничтожать летающие создания, указывая в качестве цели Voice of Truth, контролируруемую оппонентом. В ответ оппонент использует Distorting Lens, чтобы покрасить Predator, Flagship в белый цвет. Способность перекрашивания разрешается, после чего оппонент кидает Disenchant в Predator, Flagship. Disenchant его благополучно убивает... ну и что дальше? Иначе говоря, вам требуется ответить, помрет ли Voice of Truth? Обоснуйте решение.



5. Наперегонки со смертью

У оппонента на столе Thran Golem, Cathodion, Ashnod's Altar и единственный неповернутый лес. Он жертвует Cathodion в Ashnod's Altar. У нас есть Diabolic Edict. Согласно правилам, сыграть его мы можем, только получив приоритет; полагая, что приоритет получен, мы играем Diabolic Edict. Наши намерения простые: хочется, чтобы оппонент пожертвовал Thran Golem. Естественно, оппоненту это тоже более чем очевидно. В руке у него одна карта — это Vine Dryad, которую он и играет, пока эффект Diabolic Edict находится в цепочке, намереваясь затем пожертвовать дриадой вместо Thran Golem. Сможет ли он это сделать, и можем ли мы вообще говорить Diabolic Edict — или, быть может, внезапно подошедший судья сделает нам и/или ему предупреждение?



Дополнительная задача Карты, карты, карты...

Мы объявляем атакующих: Ophidian, Thieving Magpie и Rootwater Thief. Противник не блокирует никого, так как у него на столе Briar Patch. Вопрос в том,

сможем ли мы потянуть карты за способность Ophidian и Thieving Magpie и порыться в библиотеке за способность Rootwater Thief?

Как совершенно необязательный (так сказать, неконкурсный) вопрос, можете поразмыслить, что было бы, если бы на столе стоял Cursed Totem?

Как победить в конкурсе

1. Для победы требуется правильно ответить на все пять задач. Во вторую очередь будет учитываться время высылки ответов, а также изящность и разумность подобранных решений в тех ситуациях, где возможны различные варианты.

2. Если вы не справляетесь с любой одной из основных пяти задач, то можете заменить ее решением дополнительной задачи. Например, прислать ответы на первые три, пятую и дополнительную, отказавшись от четвертой. И второй вариант: если пять основных задач решены с небольшими огрехами, то правильно сделанная дополнительная задача может эти огрехи компенсировать. Однако сама по себе дополнительная задача не является необходимой, и это ваша воля — решать ее или не решать.

3. Правильное решение подразумевает четкое объяснение последовательности действий с учетом приоритетов (если это важно) и построения цепочек. Предполагается также, что противник будет, в свою очередь, действовать оптимальным



образом.

4. Куда и до какого времени присылать ответы, смотрите в блоке "Участие в конкурсах". Напоминаем, что письма по электронной почте считаются пришедшими на один день позже.

5. Призовой фонд в этой раз выглядит следующим образом:

Первое место —

6 бустеров Seventh Edition

Второе место —

5 бустеров Seventh Edition

Третье место —

4 бустера Seventh Edition

Четвертое место —

3 бустера Seventh Edition

Пятое место —

2 бустера Seventh Edition

Думайте, отвечайте и выигрывайте!

Организаторы

Задачи составил СЕРГЕЙ ШАДОВ (shad23@chat.ru).

Призы на конкурс предоставлены компанией "САРГОНА".

Организация конкурса: DeD (dekaadr@softhome.net).

Если вы приобщились к игре Magic: The Gathering и желаете узнать больше и научиться большому, необходимо посещать игровые клубы "Магии". Во-первых, только там вы научитесь играть на серьезном уровне и сможете собрать действительно сильную колоду, наменяв или докупив недостающие карточки. Во-вторых, без практики клубной игры "Магия" процентов на пятьдесят-семьдесят утрачивает свою привлекательность и в скором времени наскучивает, как и всякое развлечение. Хотите уметь и любить играть — играйте профессионально. (с) "Магия" ■



ТЕСТ №10

Игры ушедшего тысячелетия

Грустно это осознавать, но любые игры рано или поздно проходятся и уходят в прошлое. На их место приходят новые, которые тоже рано или поздно будут пройдены и забыты... Бесконечный процесс, так сказать, эволюционное развитие и всякое прочее в том же духе.

Однако — игры продолжают жить в нашей памяти. И когда-нибудь мы к ним возвращаемся и заигрываемся днями и ночами напролет. А посему — приветствуйте новый тест, вопросы в котором будут касаться старых, но всегда и по-прежнему добрых игр. Вы еще помните, что такое **Diablo**, **Total Annihilation**, **Quake**, **Duke Nukem 3D**, **Heroes of Might & Magic 2**, **Z**, **The Need For Speed 3**? В таком случае вы можете абсолютно безбоязненно участвовать в **"Тесте №10: Игры ушедшего тысячелетия"**. Желаю удачи, она вам пригодится.

Условия теста

К каждому вопросу прилагается по четыре варианта ответа. Таким образом, ваши шансы правильно ответить на вопрос возрастают на порядок, так как вам остается лишь выбрать, какой из предложенных вариантов — правильный.

Пользоваться можно любой проверенной информацией, лишь бы она совпадала с официальными источниками. Редакция желает вам успеха и победы!

Вопрос первый

Diablo... это сладкое слово, которое нашептала нам на ушко **Blizzard North**... Три героя, четыре эпизода и пятнадцатый уровень с самим Дьябло... Кстати, а что достается нам в подарок от сего inferнального злодея, если проходить игру в режиме single-player?

- А. Сокровища Мадридского двора
- Б. Камнем в лоб
- В. Лук +20 ко всем характеристикам
- Г. Файл, который, если его отослать в **Blizzard**, дает возможность получить лицензионную коробку с **Diablo 2**

Вопрос второй

Хитовейшая стратегия **Total Annihilation** породила несколько аддонов. А потом развалилась **Cavedog Entertainment**, которая ее создала. Впрочем, вопрос не в этом. А вопрос — откуда пришел глава-основатель **Cavedog**?

- А. Из Sierra
- Б. Из Blizzard
- В. Из LucasArts
- Г. Из Bullfrog

Вопрос третий

Последнее, над чем работал Джон Ромеро в **id Software**, — серия **Quake** (пер-

вый, частично второй). Вот уж где великий дизайнер современности оторвался на всю катушку! Наверное, он же и придумал имя последнего босса в первом **Quake**...

- А. Shub-Niggurath
- Б. Al-Quadim
- В. Eidolon D'Sparil
- Г. Не было у него никакого имени...

Вопрос четвертый

До создания **Duke Nukem 3D** фирма **3D Realms**, еще будучи в составе **Apogee**, создала, наверное, только один 3D Action — **Rise of The Triad**. И именно с **ROTT** началось победоносное шествие движка, на котором потом был сделан и сам **DN3D**, и **Shadow Warrior**, и **Blood**, и **Redneck Rampage**. Что же это за чудодвижок, в первой версии которого были только прямые углы?..

- А. Ken's Engine
- Б. DoomED
- В. UnrealED
- Г. Build

Вопрос пятый

Волна "геройства" началась с **King's Bounty**... потом была шароварная поделка одного харьковского программиста — **King's Bounty 2**... затем пришли **Heroes of Might & Magic**... и, наконец, долгожданные "вторые Герои", которые имели дурную привычку вылетать в DOS после боя, в которых применялись некромантские способности победившего героя. Сейчас, пока мы ждем **HoMM 4** (а она, несомненно, будет), ответьте-ка на вопрос: по сравнению с первой частью какие два класса героев были введены?

- А. Wizard & Necromancer
- Б. Warrior & Crusader
- В. Sorceress & Barbarian
- Г. Beavis & Butthead

Вопрос шестой

На своем довольно долгом веку компания **Bitmap Brothers** отличилась не таким уж большим количеством игровых продуктов: за почти десять лет — почти десять игр для разных платформ. Правда, большинство из них оказалось хитами — **Chaos Engine**, **Gods**, наконец, **Z**. О последней и поговорим. За сколько сторон можно было поиграть в этом аркадно-стратегическом хите своего времени?

- А. 1
- Б. 2
- В. 3
- Г. Ни одной, всем управлял компьютер

Вопрос седьмой

B. The Need For Speed была найдена золотая середина между профессиональным автосимулятором и легкой ненавязчивой аркадой. Прежде, как ни странно, это не удавалось никому. Новый автосимулятор смог удовлетворить как вкусы любителей ненапряжной езды с ветерком, так и интересы бывалых автогонщиков, что мгновенно превратило **NFS** в звезду мирового значения, не угасающую и по сей день. От вас же требуется сказать, как называлась третья часть этой потрясающей игрушки.

- А. Special Edition
- Б. Hot Pursuit
- В. Porsche Unleashed
- Г. Motor City

Условия выполнения теста

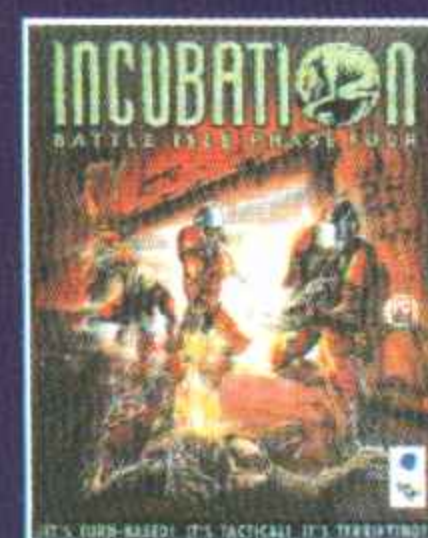
См. раздел "Участие в конкурсах".

Подготовил **Святослав Торик** (torick@igromania.ru). Под редакцией **Геймера** (gamer.sobaka.igromania.ru).

ПРИЗОВОЙ ФОНД

Пять коробок. Пять игр. Стареньких, но всегда и по-прежнему добрых: тут и адд-он к **Diablo** под названием **Hellfire**, и **Lands of Lore 3**, и самый первый **Dark Reign**, и даже **Incubation**! А также еще одна, о которой мы пока умолчим — пусть это будет для вас сюрпризом...

Пятеро победителей будут определены в случайном порядке из числа первых двадцати правильных ответов.



КРОССВОРД №06



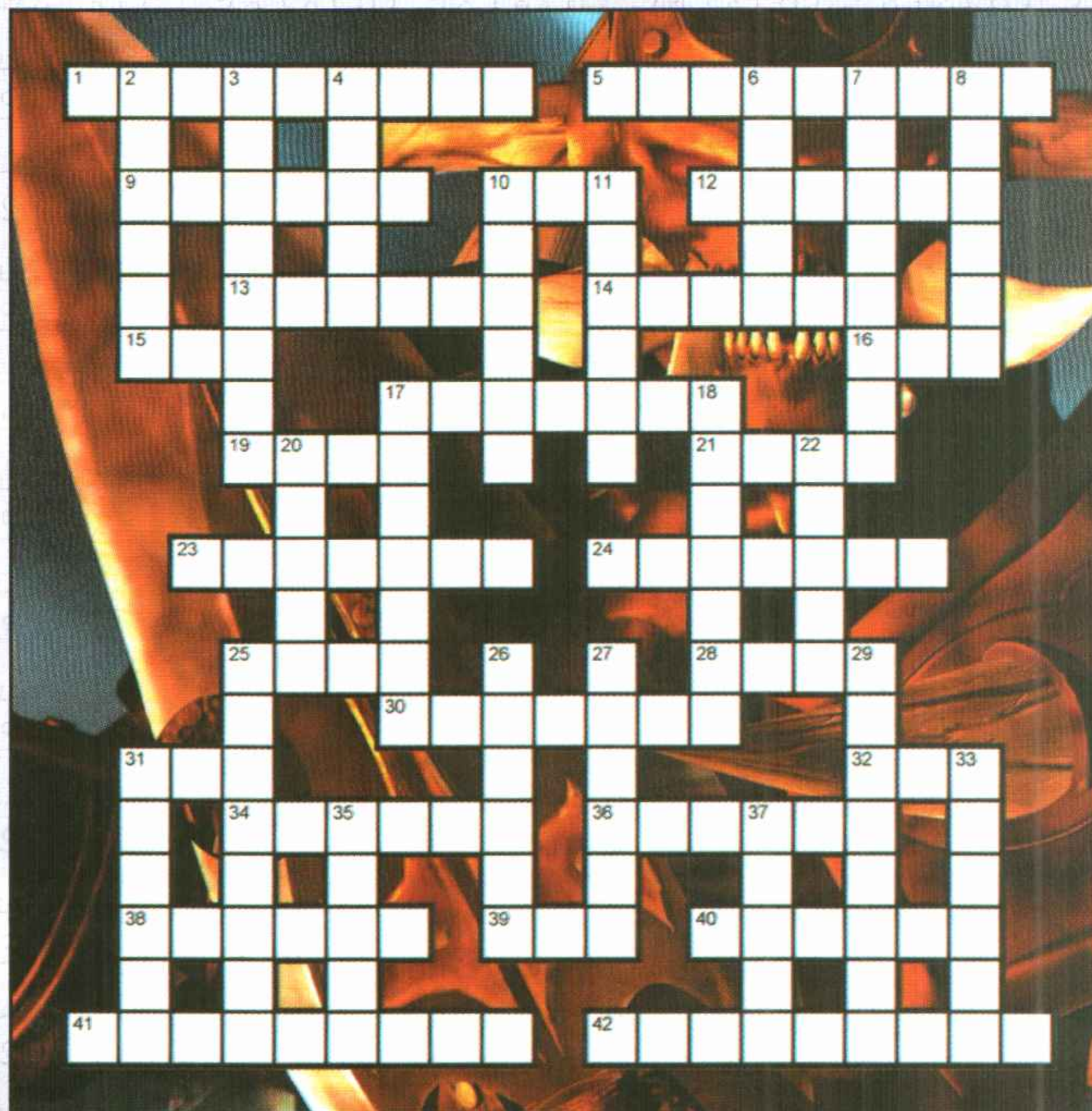
На этот раз Кроссворд получился легким и в совершеннейшей степени элементарным, так что каждый знакомый с компьютерными играми на личном примере и собственном опыте сможет, так сказать, без малейшего труда ответить на все вопросы, в **Кроссворде** присутствующие. Впрочем, жизнь не была бы медом, если бы не было пчел, и поэтому пара-тройка каверзных вопросиков не помешает. В смысле — нам не помешает. А вам уж как придется. Отгадывайте, решайте, ломайте мозги себе и наделенным знаниями окружающим! Тем более что призы того стоят. Целых пять **коробочных версий русского хита "Штурм"**, изданного компанией **"Бука"** и ею же предоставленного на наш конкурс, достанутся самым сметливым знатокам. Тем, кто пришлет ответы первыми. Поспешите! И если вы не москвич, то тем более не упускайте своего шанса: **Кроссворд** никогда не был легким конкурсом, даже если и сделан без сверхнавороченности, так что победить может всякий, будь он из Москвы или Новосибирска, Питера или Самары. Решают знания. Удачи вам, знатоки!

По горизонтали: 1. Самая сбалансированная в мире RTS, в которую можно поиграть в любом компьютерном клубе. 5. MechWarrior 4 называется не просто MW4, а... как он называется? 9. Серия продуктов от Sierra и Papyrus, посвященных известным американским гонкам. 10. Monty Python: Quest *** Holy Grail. 12. Малоизвестный командный action — Total *****. А еще — Magic & *****. 13. Самое фэнтезийное существо, непонятным образом прикрученное к Подземельям. 14. Великий полководец, почти родной отец Брута и любимый герой Impressions Games. 15. Разработчик The Sheep (второе слово названия). 16. Древняя аркада *** of this World и приключенческий воксельный ***cast. 17. Разработчики System Shock

и серии Thief. Распались примерно год назад (одно из слов названия). 19. Adventure с элементами action от создателей Little Big Adventure (первое слово названия). 21. Известнейший издатель (McGee's Alice, NFS, Shogun, The Sims). Второе слово названия. 23. Одна из многочисленных стратегий во вселенной Star Trek (не Starfleet Command). 24. У нас этого парня зовут Крутой Сэм. А как его зовут на Западе? 25. Одна из нескольких команд, разрабатывавших Fallout Tactics, в свое время отличилась портированием на PC аркады Lion King (одно из слов названия). 30. Именно этот разработчик создал альтернативу Ларе Крофт в экшене Drakan: Order of the Flame. 31. Украинские игроки, поднявшие знатную шумиху игрой Cossacks: European Wars. 32. Close Combat: A Bridge *** Far. 34. Самая неудачная RTS прошлого года, по мнению "Мании" (второе слово названия). 36. Эта фирма начала с разработки текстовых квестов с EGA'шной графикой, ставших хитами через несколько лет после их выхо-

да. А закончила выпуском Counter-Strike, ставшего хитом за несколько лет до выхода. 38. Единственная игра, в которой есть Babality (одно из слов названия). 39. Один из первых симуляторов спецназа, авторство — Zombie (первое слово названия). 40. Известная футуристическая ролевая вселенная, ведомая компанией Holistic Design. Она же несколько лет назад выпустила одноименную суперглобальную стратегию, четвертое слово из названия которой вам и требуется назвать. 41. Компания-разработчик Project I.G.I. Название, кстати, почти совпадает с разработчиками Outforce. 42. Tzar: Burden of the Crown. Разработчик? Болгары, кстати.

По вертикали: 2. Австралийский разработчик Starship Troopers. 3. Самый известный приставочный ужастик, изданный также и на PC (первое слово названия). 4. Эротическая игра, в которой главную роль играет героиня с таким же именем; по совместительству — модель журнала "Плейбой" (имя героини/первое слово на-



звания игры). 6. Все те же разработчики из вопроса #17 (другое слово названия). 7. Онлайн-овая RPG, изданная и поддерживаемая Microsoft, конкурент EverQuest (одно из слов названия). 8. Весьма революционный трехмерный (и при этом очень глючный) воргейм прошлого года (одно из слов названия). 10. Авторы лучшего квеста прошлого года, по мнению "Мании". 11. Первая проба Zipper Interactive, игра про танк на красивом движке; позже движок использовался в MechWarrior 3. Назовите эту игру. 17. Будущая командная онлайн-овая игра в мире Might & Magic (первое слово названия). 18. О нем было создано всего три квеста. Он — потомственный охотник на нечисть. Его фамилия — Knight. Его имя?.. 20. Разработчики Wargasm (второе слово названия). 22. Есть такая замечательная головоломательная игрушка — Incredible Machine. А как называется ее вариация с участием

кота и мыши? (Одно из слов названия.) Подсказка: вторая буква соответствует третьей, а четвертая — первая буква названия разработчика "Проклятых земель". 25. Мрачная игра (вам ее надо назвать) от Terminal Reality, движок которой позже пошел на пользу проекту Blair Witch, а вторая часть этой игры разрабатывается уже сейчас. 26. Myst III: Exile, Stephen King's: F13, Star Trek: Hidden Evil, Legacy of Time и т.д. — назовите разработчика (первое слово названия). 27. Есть Чужие. Есть Хищник. А есть слово между ними, указывающее на характер их взаимных отношений. Назовите это слово. 29. Дополненное издание MechWarrior 2, включающее в себя поддержку акселераторов от 3dfx (первое слово названия). 31. 3D Action. Задуман как мод на движке Q1. Сделан как полноценная игра на движке Half-Life, впрочем, от мода эта штука недалеко ушла. Разработчик — ReWolf (первое слово названия).

33. Создатели серии Ultima, недавно переставшие существовать по причине изменений в финансовой политике их издателя — EA. 35. Вторая часть приключений в мире Realms of Arkania (последнее слово названия). 37. Первая экономическая стратегия от Sierra, действие которой происходит в эпоху феодализма (последнее слово названия).

Комментарии: 1. Цветом выделены номера наиболее сложных вопросов. 2. Все слова, зашифрованные в Кроссворде, даны на английском языке. Слова с апострофами пишутся без оных. 3. Условия участия смотреть в соответствующем разделе. 4. Кроссворд, как уже повелось, сделал Святослав Торик, torick@igromania.ru. Даже и не пытался ему в этом помешать, хотя вступление переписал-таки и все вопросы проверил и чудовищно и непростительно поизменял Геймер, gamer.sobaka.igromania.ru.

СКРИНТУРС #06

Продолжая добрую традицию, приветствую!

Снова "Скринтурс". Снова девять картинок, снова пять призов. Снова — неограниченное количество участников, и снова победители будут выбраны в случайном порядке среди первых 20 правильных ответов. И все эти "снова" разбавлены необычной тематикой нынешнего "Скринтурса". Дело в том, что все картинки взяты из игр, выпущенных российскими издателями — это и локализации, и разработки наших соотечественников. Таким образом, круг ваших познаний относительно той или иной игры существенно сокращается.

Как обычно, для победы вам необходимо найти на компакт-диске, прилагаемом к журналу, раздел "Скринтурс". В нем имеются девять скриншотов из игр. Нашли? Теперь вам нужно определить, из какой игры какой скриншот взят, написать нам письмо, где указать все это, и отправить его в соответствии с условиями, прописанными в разделе "Участие в конкурсах".

ВНИМАНИЕ! У вас есть ПОСЛЕДНИЙ шанс заработать себе коробочку с Diablo 2! Только в этом "Скринтурсе" пять читателей, выславших правильные ответы и определенных случайным образом, получают приз. Играйте — и постарайтесь выиграть. Вы прекрасно знаете, ЧТО ТАКОЕ DIABLO 2...



Составитель "Скринтурса": Святослав Торик

ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ ЗА №04/2001

Скринтурс №04

Ну что тут скажешь... огромное количество писем, не меньшее количество ответов. Правда, вот с последними вы явно схалтурили. Знаете, как мы с Геймером итоги подводили? Смотрим первый ответ.



"Геймер, слово Firestorm есть?" — "Нет". — "С этим проехали". ДА! Да, дорогие читатели, это не просто Command & Conquer: Tiberian Sun, это его личный адд-он, именуемый Firestorm. И именно это стало основным критерием отбора ответов-призеров. Из двадцати верных ответов мы выбрали



пять. Вот они, герои, честно заработавшие Diablo 2:

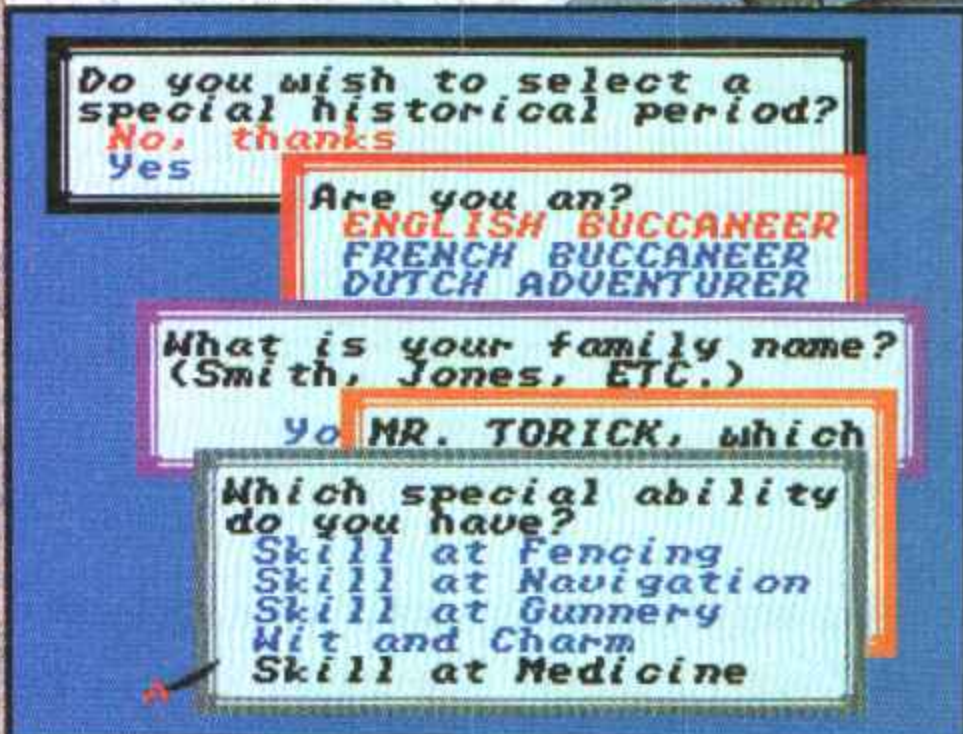
Победители

1. Родин А. В. (Москва)
2. Некто KuK (kukzz@rambler.ru)
3. Березкин Д. Г. (Зеленоград)
4. Катерина (dara-amber@mtu-net.ru)
5. Баратов Петр "Арагорн" (фанат "Арии", судя по e-мейлу)

Тест №8: Гибрид жанров

Для затравки хотите цитату? "...за одну из четырех сторон (Англия, Франция, Испания, Пираты)". Это с официального сайта "Корсаров". А вот еще один кусочек, на этот раз из моих личных наблюдений: "В Pirates!/Gold можно играть за одну из четырех стран: Англия, Франция, Испания, Дания".

Чуете, чем пахнет? Правильно, неверными ответами на седьмой вопрос. Все как один утверждали, что в Pirates существовала сторона "Пираты". То есть, скажем так, они это не отрицали.



И при этом утверждали, что в игре просто-напросто не было умений. Обратите внимание на скриншотик, сиротливо приютившийся рядом. Еще вопросы есть?

В остальном все было более или менее, хотя находились оригиналы, убежденные, что MDK была выпущена SEGA of America, что Кабуто размножаются а-ля амобы и что агент Дентон появился благодаря движку Quake III: Arena. Интересно, почему бы "Железной Стратегии" сюжетно не вытекать из "Вангеров", а аддон к Dungeon Keeper не обзвать Hellfire?..

Да, напоминаю: из всех правильных ответов мы брали ПЯТЬ штук абсолютно случайным образом. Из трех бумажных писем московскую прописку имело только одно. Это наглядно показывает преимущества системы "случайным образом" над системой "кто быстрее". А то что ни конкурс — на первых местах одни москвичи...

Правильные ответы

1. Г, 2. А, 3. Б, 4. Б, 5. В, 6. Г, 7. Г.

Призеры и их призы

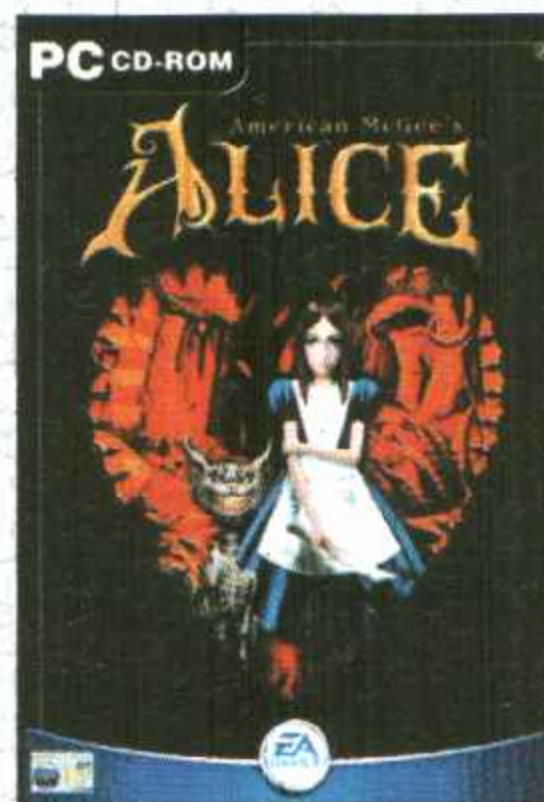
1. Zoltan 2000 (zoltan2000@rambler.ru)
2. Michael Birukoff (michael@genesis.zzn.com)
3. Седов В. Э. (Самара)
4. Алин Сергей (Москва)
5. Рожнев Иван (Пушкино)

Все вышеперечисленные граждане в обязательно-принудительном порядке получают по коробке с игрой "Они". Дорогие участники: призы к вам уже идут. Если через неделю после покупки журнала вы не получили приз — свяжитесь с редакцией: возможно, по каким-то причинам приз выслать не удалось (например, Торик заныкал ваши адреса так, что и сам забыл, где они записаны).

Кроссворд №04

Правильные ответы

- По горизонтали: 1. Playmates, 4. Diplomacy, 8. Gothic, 10. NBA, 12. Bridge, 13. Runner, 14. Presto, 15. You, 16. War, 17. Caesars, 19. Sea, 20. Inc, 22. Track, 24. Twisted, 27. Human, 30. Theme, 31. Dungeon, 33. Legal, 34. Sim, 35. And, 37. Acclaim, 41. NHL, 42. Ops, 44. Armada, 46. London, 48. Aikens, 49. Toy, 50. Legend, 51. Heuristic, 52. Animation.



- По вертикали: 2. Legacy, 3. Alien, 5. Lords, 6. Midtown, 7. Caesar, 9. Torus, 10. Norse, 11. Alpha, 17. Cat, 18. Sid, 19. Skies, 21. Child, 22. TNT, 23. Age, 25. Ion, 26. The, 28. Mig, 29. NFL, 31. Dma, 32. Nam, 36. Flanker, 38. Coast, 39. Alley, 40. Longest, 41. nSpace, 43. Studio, 45. Minds, 47. Dream.

Призеры и их призы

1. Володин Алексей (Пушкино) — American McGee's Alice
2. Тимашев В. С. (Москва) — American McGee's Alice
3. Сулейманов Андрей (Москва) — American McGee's Alice
4. Mike Gerasimov (dubrovomag@mail.ru) — Theme Park, inc
5. Семенов Денис (densse@mail.ru) — Theme Park, inc

Пять турнирных задач

Первые три задачи для большинства отвечавших особых сложностей не представили, хотя некоторые и умудрились ошибиться в самой первой. Пятая задача также в большинстве ответов обрела правильное решение. Сложность представила четвертая задача — каких только вариантов народ не выискивал! Перепробовали практически все, что можно, однако почти все забыли про такой известнейший энчантмент, как Escape Routes. Казалось бы, очевиднейшее решение! Ан нет. А что касается дополнительной — идеально на нее не ответил почти никто. Из чего следует вывод, что глубинным знанием правил мало кто может похвастаться.



Последнее, что хотелось бы отметить, это состав призеров. Как ни странно, но сколько бы людей ни участвовало в конкурсе, всегда есть те, которые отвечают постоянно и стабильно, периодически побеждая. Нынешний конкурс особенно показателен: в числе победителей оказалось сразу четверо "старожил", уже выигрывавших ранее. Причем этот факт никак не связан со временем отправки писем: полностью правильными явились ответы первых четырех победителей; Валерий Балабанов решил с орехами и был включен по принципу "раз уж нет пятого идеального ответа, то пусть приз получит тот, кто ближе всего подобрался к цели". Так что — дерзайте! В этом конкурсе шансы есть у каждого — решают сообразительность и знания.

Ответы на задачи

I. Наручники для смертобомбы

Оппонент, конечно же, не прав: жертвование существа входит в стоимость Death Bomb, поэтому отвечать на нее попыткой снять Shackles бессмысленно, т.к. существо уже находится на кладбище. Кроме того, это еще и нарушение правил, чаще всего карающееся предупреждением.

II. Гамбит шиванского червя

Эффект возвращения создания нужно положить в цепочку и сыграть Singe в Llanowar Knight, которого теперь вернуть нельзя и придется вернуть в руку Shivan Wurm. На своем ходу нужно сыграть Bog Down, сбросив червя, и объявить в атаку Hooded Kavu, заплатив за его способность неблокируемости. Таким образом, даже если оппонент идет в атаку Llanowar

Knight'ом, жертвуй на него Fires of Yavimaya, мы защищаемся Mire Kavu, которая благодаря болоту на столе все же 4/3, и перевес оказывается на нашей стороне.

III. Не время для драконов

Darigaaz, the Igniter в конце хода необходимо вернуть в руку с помощью Repulse, а на своем ходу сказать Marsh Crocodile. Именно с крокодилом и есть некоторый трюк: так как он имеет два эффекта по входу в игру, то расположить мы их можем в любой последовательности. Сначала кладем в цепочку возвращение в руку создания, а потом дискард карты — резолвим цепочку и сначала сбрасываем ненужную землю, а затем поднимаем Stormscape Familiar. Таким образом, Darigaaz, the Igniter противника лежит на кладбище, а у нас на столе два блокера, один которых убивает одного потенциального атакующего, а второй возвращается в руку всего за 1 жизнь. Далее на оставшиеся 2 маны мы возвращаем на стол Stormscape Familiar. При условии, что "все последующие карты в библиотеке у обоих игроков будут базовыми землями", перевес сил на нашей стороне и мы можем спокойно ходить в атаку, например, фамильяром.

IV. Судьбоносный энчантмент

Здесь я преднамеренно оставил в условии, что мы имеем "по пять земель каждого типа", а это ведь 25 маны! Конечно же, можно было обойтись гораздо меньшим их количеством, но лишь таким образом красочно иллюстрируется ситуация с жертвованием Utopia Tree за Diabolic Intent и установка на стол Escape Routes!

Поднимая теперь Phyrexian Bloodstock, мы сможем убить Treva, the Renewer, а остальных придется удалять, перекрашивая их с помощью Sisay's Ingenuity в белый цвет.

И, конечно, при ответе важно, что жертвуем мы именно Utopia Tree, так как этот перманент лишний для условия Spirit of Resistance, у нас остается Yavimaya Barbarian, который совмещает два нужных цвета.

P.S. Нам необходимо перед вами извиниться: конечно же, Sisay's Ingenuity не могла лежать на Yavimaya Barbarian. Ошибка была допущена в ходе составления задачи, когда подбор существ постоянно менялся и пробоовались различные варианты. По счастью, на решение задачи это никаким образом не влияло. Будем считать, что Yavimaya Barbarian на период задачи временно утратил способность "protection from blue" :)).

V. Толстая железка и тощий инфилтратор

Эта задача скорее на знание правил правильного расположения способностей в цепочке, но это есть единственный трюк, присущий Invasion формату, который мы и описали. Итак, выигрышная ситуация достигается следующим образом: в конце хода противника активизируем способность Cavern Harpy, платя одну жизнь, и кладем в цепочку эффект возвращения ее в руку. Затем активизируем способность Phyrexian Infiltrator, называя целью нашу же Cavern Harpy, вновь кладем эффект в цепочку, после чего вновь используем Phyrexian Infiltrator, указывая в качестве цели Draco. Ух! Теперь — что получается на разрешении. Сначала мы меняем инфилтратора на Draco, после чего получаем его обратно,

отдавая гарпию, ну и в заключение разрешается способность гарпии и она послушно вернется к нам в руку. Вот такое хитрое решение, а дальше все просто: наступает наш ход (оплачивать Draco нам не нужно, у нас все с землями в порядке), меняем Phyrexian Infiltrator на Metathran Zombie, чтобы путь Draco к победе был свободен.

Дополнительная задача: "Пошел мусор бить деревню"

Задача хитрая, но с однозначным решением. Да, Treetop Village продолжит свою атаку как зеленое существо 3/3, но называющееся уже Island, и потеряет способность Trample. За поворот сможет дать одну синюю ману, если будет развернута на этом ходу с помощью посторонней способности, так как тип перманента все же останется Land.

Победители

1. abyssmal (Москва)
2. Завыленков Аркадий (Новосибирск)
3. Гориленко Игорь aka Gavr (petrakov@cityline.ru)
4. Галуза Игорь (р. Беларусь, г. Минск)
5. Балабанов Валерий (Екатеринбург)

Над подведением итогов работали: Святослав Торик, Геймер. Подготовка ответов на "Пять турнирных задач": Сергей Шадов. Разбор и сортировка пришедших ответов на конкурсы: Денис Давыдов и Святослав Торик. Осуществление выдачи призов: Святослав Торик (torick@igromania.ru). Призы на конкурсы предоставлены компаниями "Бука" и "Саргона" и журналом "Игромания". ■

УЧАСТИЕ В КОНКУРСАХ

Для участия в конкурсах "Мании" вам требуется **выслать нам правильные ответы до определенного срока, сделав соответствующие пометки на конвертах или в теме e-mail писем. Теперь подробно.**

1. Правильные ответы должны выглядеть соответствующим образом для каждого конкурса. Например, Тест выглядит так: 1-А, 2-Г, 3-В. Кроссворд: 1. Gamer. 2. Sobaka. 3. Igromania. 4. Ru и так далее. Скринтурс: 1 — Приключения Крокодила Данди. 2 — Russian Davydoff's Gambit. Пять Турнирных Задач требуют развернутых ответов, где необходимо указывать номер и название задачи и, естественно, наиболее полный вариант решения оной.

2. На конверте письма или в теме послания **ОБЯЗАТЕЛЬНО** пишете название и номер конкурса, в котором вы участвуете. Если вы участвуете в нескольких конкурсах и шлете ответы бумажной почтой, присылайте ответы **РАЗНЫМИ ПИСЬМАМИ** (иначе сортировать становится очень сложно, и теоретически возможен

вариант, что ответ на один конкурс будет учтен, а другой просто затеряется в общей массе).

3. Присылать письма можно как по почтовому адресу редакции, так и по электронной почте. Адрес редакции: Россия, 109559, г. Москва, Тихорецкий бульвар, д. 1, оф. 465. Электронка собирается в ящике editor@igromania.ru.

4. Ответы и победители афишируются ровно через номер. То есть, если конкурс опубликован в "Игромании" №04, то ответы на конкурс с девяностопроцентной вероятностью будут в "Игромании" №06.

5. Высылка призов начинается с момента определения победителей. Ко дню поступления журнала в розничную продажу призы уже должны найти своих владельцев. Если вы не получили свою награду в срок, свяжитесь с нами (по телефону, по почте или по электронке torick@igromania.ru) — возможно, произошел катаклизм и мы утратили ваш адрес.

С уважением — редакция (ака Святослав Торик)

ОТВЕРЖЕННЫЕ

ТАЙНА ТЕМНОЙ РАСЫ

Дополнительная информация
по игре и вселенной STAR TREK
на официальном сайте игры
"Отверженные":

www.star-trek.ru



Майор Кира Нерис

Кира Нерис родилась в 2343 году на Баджоре, в провинции Дахкур. Ее родители погибли во время кардассианской оккупации Баджора, когда она была совсем еще ребенком. В течение многих лет, вплоть до полного освобождения своего народа, Кира участвовала в движении Сопротивления, где познакомилась с одним из лидеров повстанцев – Обанэком Кейлином.

После освобождения Баджора Временное Правительство назначило ее администратором на станцию «Дальний Космос-9». Когда станция перешла под юрисдикцию Федерации, Кира стала старшим помощником капитана, оставаясь при этом офицером связи в баджорской армии.

Великолепная физическая подготовка позволяет Кире быть лучшей кандидатурой для выполнения миссий, в которых требуется скрытность и быстрота.



Загадочный и темный культ объединил людей, поклоняющихся некогда изгнанной расе Призраков. Сторонники культа верят, что, собрав вместе три древних артефакта – **три Кровавых Сферы**, – они смогут освободить Призраков из их вечного заточения. И тогда в их руках окажется власть над невиданной ранее мощью. С ее помощью можно начать новую Золотую Эру, посвятив силы благоденствию и процветанию... или погрузить Вселенную во мрак небытия.

Стремясь предотвратить катастрофу, **Федерация Планет** направляет лучших офицеров космического флота – капитана Циско, командора Ворфа и майора Киру – на поиски трех Кровавых Сфер.

Силы **Доминиона**, могучего и древнего союза воинственных цивилизаций квадранта Гамма, также не намерены упускать этот шанс и лучшие джем-хадарские, вортские и кардассианские солдаты вместе с жуткой расой биомеханических гриджей готовы на все, чтобы заполучить могущественные артефакты.

Оставаясь центром торгового и культурного обмена между двумя квадрантами галактики, космическая **станция «Дальний Космос-9»** вынуждена служить также и мощной военной базой, готовой в случае необходимости остановить флот Доминиона. Капитану Циско и его офицерам, майору Кире Нерис и командору Ворфу, не в первый раз придется взглянуть в лицо опасности, но сейчас впереди их ожидает величайшее приключение, где на карту поставлено существование самой Вселенной!



Фирма «1С»

123056 Москва, а/я 64

Отдел продаж: ул. Селезневская, 21

Тел.: (095) 737-9257 Факс: (095) 281-4407

Линия консультаций: (095) 288-1065, hline@1c.ru

www.1c.ru, admin1c@1c.ru

ИГРУШКИ

БОЛЬШЕ, ЧЕМ ПРОСТО ИГРЫ.



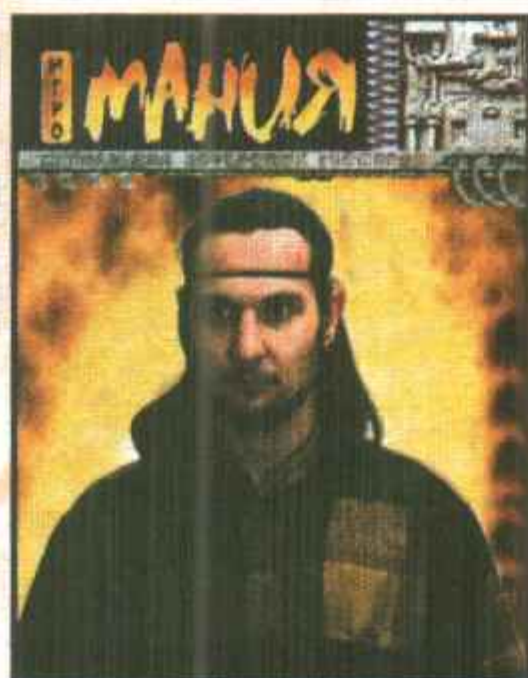
snowball.ru
лучшие игры по-русски



infinite loop

НОВЫЕ МИРЫ. НОВЫЕ ГЕРОИ.

www.infinite-loop.ru



Привет всем! Итак, наконец-то, спустя многие месяцы и бесчисленные световые годы, мы приступаем к разбору анкет, присланных вами по новогоднему номеру. Сразу же скажу не в виде оправдания, а в целях прояснения ситуации,

что до того братья за подведение итогов было совершенно невозможно, так как сначала мы месяца три принимали и сортировали приходящие от вас анкеты, а потом Юлия Однакова, наш секретный маркетинговый агент, месяца полтора героически их обрабатывала, сводя все данные в единые таблицы и выводя к общим суммированным результатам. Всего анкет к нам пришло около тысячи.

Далее по тексту на вас обрушится поток статистической информации, разбавленной моими глубокомысленными высокоинтеллектуальными комментариями (скромность украшает не только человека, но даже геймера, я знаю, спасибо).

Блок первый: "Идентификация"

Начнем с географической местоопределенности. Как и следовало ожидать, больше всего народу оказалось из Москвы, которая благодаря обилию населения на квадратный метр асфальтовых дорог и, не в последнюю очередь, величине доходов остается наиболее компьютеризированной локацией в стране. Но при этом письма приходили абсолютно отовсюду, включая — далее следует нудное перечисление — Казань, Пермь, Читу, Уфу, Норильск, Южно-Сахалинск, Ижевск, Йошкар-Олу, Петрозаводск, Якутск, Саранск; с Украины, из Беларуси, из Латвии и Эстонии, из Казахстана и еще много откуда, что неоспоримо свидетельствует о распространении вирусной болезни игроманьячества по всему бескрайнему пространству бывшей одной шестой мировой суши.

Преобладающие компьютеры — пни в диапазоне от трехсотого к шестисотому с оперативкой 32-128 мег, преимущественно — 64 мега (у трети приславших анкеты). 3D ускоритель заимели, чему безмерно радуются, более семидесяти процентов народа. Понятное дело — куда ж без них, родимых, в наше нелегкое время! Отмечу также, что у двух процентов отвечающих собственного компьютера нет, а играют либо на работе (во везет!), либо у товарищей (не все повымерли еще альтруисты!).

Возраст читателей "Мании" колеблется в наиширооченном диапазоне от

10 до 50 лет (кто там вещал, что в сорок и пятьдесят лет не играют в компьютерные игры?..), при этом пик приходится, как и следовало ожидать, на 16-19. По неравноправному признаку полового деления победа, естественно, осталась за мужской частью хомосов сапиенсов: 98 процентов. На женщин остаются жалкие, но гордые 2 процента. Пару лет назад в "Игромании" ситуация была чуть другой: 5 процентов в юбках, остальные — только если шотландцы или что покруче. Видимо, связано это не с вырождением женско-геймерского населения в стране, а с тем, что в "Мании" перестали публиковать прохождения квестов — жанра, издревле предпочитаемого половиной девушек-геймеров (так сказать, геймерш). Во избежание протестов сразу оговорюсь, что именно половина геймерш (вторично не побоюсь этого слова) предпочитает квесты, в то время как другая половина с предпочтением и любовью отдается жанрам стратегико-экшено-ролевого направлений. Именно в таком порядке, по мировой статистике.

Игровой стаж. Семь процентов вас, уважаемых, играет "недавно, но с чувством". 30 процентов — "пару-тройку годков". "Лет пять, плюс-минус" на нивах компьютерного геймерства пасется более сорока процентов, "не меньше десяти лет" — зловещие тринадцать процентов и, наконец, "непрерывно, начиная с пеленок" пагубному делу преодоления суровых тягот компьютерных игр предается шесть процентов. Ну, как и следовало ожидать. Мы делаем "журнал для настоящих геймеров", и читают "Манию" преимущественно хардкорные геймеры (где-то 90 процентов получается), а также те,

кто находится на пути активного развития, познания и профессионально-игрового роста. Отлично — "Мания" продолжит развиваться в том же направлении.

Две трети ответивших покупают "Манию" с диском. Почти все — постоянно, т.е. каждый номер. Ответы на вопрос "сколько человек прочитает купленный вами номер журнала" свелись в итоге к тому, что каждый номер "Мании" в среднем прочитывает два-три человека. Для удобства пусть будет 2,5 человека, которых мы наглым образом, так сказать, умножим на тираж "Мании" (в целях упрощения округляю его до 35 тысяч). Крутая формула: $35 \times 2,5 = 87,5$ тысяч читателей. Экая орда "маньяков" получается, однако...

Английский язык. "На среднем уровне" — три пятых проанкетировавшихся. "Почти как родной" — 12 процентов, "с трудом" — пятая часть, и в тягостной ситуации "это он мной владеет, а я не им" пребывает шесть процентов ответивших. В общем, английский язык народ знает, но средненько.



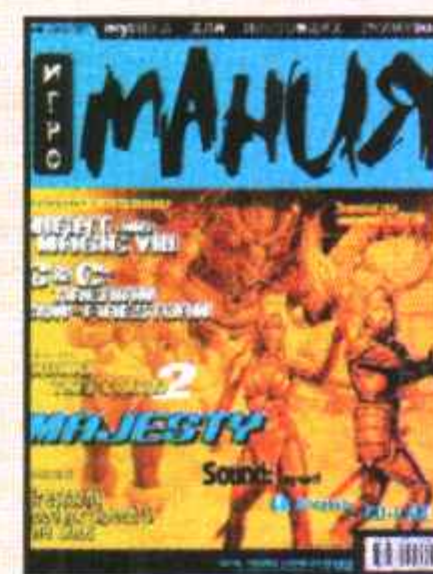
Интернет. Ну, тут все проще печеной картошки: почти у половины в том или ином виде есть, чему безмерно рады, у второй половины ни в каком виде нет, по поводу чего они безмерно не рады, а четыре процента считают, что он им совсем не нужен. Но они в меньшинстве, что свидетельствует о полезности Всемирной Сети. Находясь в И-нете, половина народа в первую очередь ломится на игровые сайты всех родов и наименований, во вторую очередь — на железные и музыкальные, потом — на связанные с кино (это, наверное, такие, как я, которым в лом телепрограмму покупать и они ее в И-нете читают...). Категория "всякое разное" прельстила всего 27 процентов отвечающих, что меня крайне удивляет, так как известные нам с вами 98 процентов мужской аудитории по определению не могли не ломануться на порнушные сайты. Может, адресов не знают, где кредитка не нужна? Напишите — подскажу. А то даже странно как-то. Не соответствует, так сказать, мировой статистике, где порнушные ресурсы всегда пользовались наибольшим спросом среди всего остального чуть ли не вместе взятого. Или, может, "Манию" такой девственно-непорочный народ читает? Как же — так я и поверил... А еще недавно в заполярье кактусы обнаружили, они там прямо на снегу растут и уже колосятся, слышали?

В компьютерные клубы регулярно наведывается где-то так 15 процентов читателей "Мании", около сорока процентов — периодически, т.е. как время выпадет и фишка ляжет, двадцать процентов — раза два побывали и пока что этим удовлетворились, и двадцать пять процентов — не были ни разу, причем треть из них — по причине отсутствия таковых клубов в местах проживания.

Настольная карточная коллекционная игра... одни замерли в ожидании, другие уже обильно матерятся... правильно — Magic: The Gathering. В общем и целом в MTG поигрывает почти 30 процентов читателей журнала, что, думается, полностью оправдывает публикацию посвященных ему статей. Абсолютно все остальное "внекомпьютерное", включая AD&D, GURPS, другие CCG, страйкбол и полевые игры, имеет достаточно спокойный рейтинг, в каждом отдельном случае не превышающий десяти процентов. Из чего делается резонный вывод, что мы продолжим делать акцент на "Магии" и вместе с тем будем знакомить вас с другими вещами, существующими в мире внекомпьютерных игр.

Блок второй: "Настоящее"

Настало время посмотреть, как обстоит дело по рубрикам. Но сперва отметим, что в номере, где была анкета, еще не было "Самопала", микроре-





цензий по вышедшим играм и обзорам демо-версий. Прочее присутствовало. Давайте разбираться.

Как вы, должно быть, помните, каждая из рубрик оценивалась по пятибалльной шкале. Причем можно было поставить

оценку "0", означавшую, что, по мнению отвечающего, рубрика вообще не вписалась и должна быть зарезана как недоинная корова. Надо ли говорить, что устойчивую первую позицию среди рубрик "на заклятие" заняла "Вне компьютера", которая по определению совершенно не нужна одним и супер как нужна другим?.. А на втором месте, если не считать мелкие подрубрики, находится "Deathmatch", и это тоже более чем объяснимо: далеко не все играют в экшенный мультиплеер. Все остальное особых протестов не вызвало.

Самый высокий рейтинг, по вашим отзывам, получили, в порядке убывания, "Вердикт", "Юмор" (хотя многие изыскивали способ отметить, что неплохо бы делать его поинтереснее, с чем лично я согласен), "В разработке", "Железный цех", "Стандартные коды", "Интернет: Интересное в Сети", "Матрица" и "МатрицаПлюс" (несмотря на то, что рубрики совершенно по своей сути разные, рейтинг у них оказался одинаковым), "Почта" (хе! :)), "Мозговой штурм" (да здравствуют конкурсы!), "Интернет: Игровые ссылки" и, естественно, "Deathmatch". С конца список замыкают "Deathmatch: Клубные новости" (рейтинг 3,62, наиболе низкий из всех, но вполне ожидаемый, так как, естественно, клубные новости нужны небольшой части читателей; собственно, лишнее подтверждение, что подрубрика занимает в аккурат тот объем, который и должна занимать), "Территория разлома" (тоже неудивительно — это обзорно-аналитическая рубрика, которая серьезно начала развиваться только в последние номера) и "Шестнадцатеричные коды" (из чего следует, что юзать стандартные коды все горазды, а вот пользоваться программкой МТС уже ломает). Все остальное — выше четырех баллов. По поводу поднявшейся сейчас дискуссии, нужна ли "CD-Мания" в номере, отмечу, что она получила вполне добротный рейтинг.

Нас в редакции в выставленных вами оценках удивило немного. Но и тем не менее. Впервые, думалось, что материалы "Вскрытия" требуются далеко не всем, и рубрика не может получить больше четырех баллов. Оказалось, что еще как может. Значит — бу-

дем развивать. Совершенно аналогичная ситуация — с "МатрицейПлюс", которая неожиданно для нас выбилась в лидеры. Высокий рейтинг "Вскрытия" и "МатрицыПлюс", а также постоянно приходящие мне положительные отзывы на "Самопал" (кстати — есть и отрицательные, сводящиеся к тому, что сложновато, но тут уж ничего не поделаешь!), убеждают, что читатели "Мании" не останавливаются на простом прохождении игры и с удовольствием предаются мукам творчества, т.е. ваяют собственные уровни и моды, рисуют скины, видоизменяют механику игр и так далее. Собственно, узрев рейтинги данных рубрик, мы окончательно решились на конкурс по картостроительству, который стартует в нынешнем номере.

Во-вторых, ожидался более высокий рейтинг у "Горячей линии" — примерно в области "Железного цеха", чуть ниже. Оказалось не "чуть" ниже, а на полбалла. Не так плохо, но, видимо, рубрика требует приложения усилий для своего развития. В-третьих, уже коротко, нас не впечатляют рейтинги "Антихакера" и "Интернет: статьи" — у рубрик, опять же, нормальный балл, но есть твердая уверенность, что должен быть выше. Значит, не дотягивают. Значит, будем с ними разбираться.

Едем дальше — по дорогам судьбы, по клеткам анкеты. Дизайн журнала "ерундовым" назвало потрясающее количество отвечавших: 4 человека. Именно "человека" — никаких процентов (проценты сами подсчитывайте — от тысячи). Две трети посчитали дизайн "классным", треть — "нормальным", три с копейками процента — "так себе". Ознакомившись с этими результатами, наши дизайнеры пришли в неистовый восторг и собрались было закатыть праздник с танцами да плясками, но были нами жестоко обломаны напоминанием о фиговастых блоках под выходные данные в "R&S", имевших место в номерах 01 и 02-03 за этот год. :)

Насчет ориентировки в журнале — четверть приславших анкеты все-таки путаются в рубриках, несмотря на все наши упрощения. Чего с этим делать — совершенно неясно, разве что указатели на страницах развешивать (направо пойдешь — коня потеряешь...), а лучше — на первой странице вместо редакторского слова объяснительный текст по каждой рубрике писать (рубрика "Юмор" — содержит юмор, над которым нужно смеяться, смеяться, смеяться-я-сказал!!!). Оставим как есть, авось не смертельно.

По компакт было предложено оценить каждый из его разделов. Ну... тут совершенно не о чем говорить, так как все разделы получили вполне нормальный рейтинг. Самый маленький — у трейнеров, естественно (как бы это не "Шестнадцатеричные коды", но тоже малость гемор-

ройные, плюс — всегда находятся те, кто ненавидит любое чтиво как таковое). Самый высокий — у раздела "Патчи", и сразу вслед за ним идет "Игровая зона". Удивило тут нас лишь одно: "Демо-версии" — вторые по популярности с конца. То бишь их полезность никто особо не отрицает (только 4% считают, что демки не нужны), но далеко не демки представляют первичный интерес для тех, кто покупает журнал с компактом. Лично у меня

такая точка зрения вызывает симпатию. Как и то, что "Игровая зона" на втором месте по рейтингу.

Руководства и прохождения на компакт. 60% высказались всеми лапами "за", 15% заявили, что на компакт читать нереально, 7% придерживаются той точки зрения, что руководства и прохождения надо выкинуть как совсем нужные, а тринадцати процентам это дело чисто до синей лампочки. И всего одиннадцать процентов ответивших убеждены, что руководства и прохождения надо публиковать в журнале и вообще сделать "Игроманию" журналом руководств и солюшенов, как было раньше. Чего, конечно же, не произойдет.

На вопрос о том, как ведет себя компакт-диск "Мании" на вашем компьютере, почти все ответили, что никаких особых проблем не возникает. У двадцати процентов подтормаживает — это неудивительно, движку компакта требуется большой объем оперативной памяти (кстати: буквально только что подсчитали, что жрет ровно столько же, сколько и ICQ).

Последний вопрос блока: "Как вам журнал "Игромания" на нынешнем этапе развития? Поставьте рейтинг по десятибалльной шкале". 20 человек затруднились поставить рейтинг. На десять баллов оценило 23% отвечавших. Меньше восьми — 12,6% отвечавших. Суммарный средний рейтинг "Мании": 8,78 баллов. Насколько это много? Да как вам сказать... Скажу просто: много. И редакция благодарна вам за столь высокую оценку журнала и, соответственно, своей работы.

Блок третий: "Будущее"

Здесь требовалось отметить галочками вопросы, с которыми согласны. Давайте посмотрим некоторые вопросы в порядке убывания удельного веса поставленных галочек.

"Насчет постера: если у вас не получится сделать вкладываемый четырехстраничный, меня устроит и одностраничный, т.е. просто классная картинка из хорошей игры на всю страницу". Ну, кто бы сомневался! Конечно же, данное утверждение стало лидирующим, получив 68% положительных отзывов. Ну, мы сделали. Теперь вот объясняем всем и каждому, что не ножницами надо одност-





раничные постеры из журнала вырезать, а бритвой, и что мы не можем проделывать в нем дырочки, как на туалетной бумаге, для лучшего отрывания.

«Мне очень нравятся конкурсы и викторины, проводимые сейчас в журнале». Под этим готовы подписаться и даже подписались 64% народа. Отлично — «Мозговой штурм» будет по мере возможностей расширяться, в том числе и за счет компакта («Скринтурс»).

«Очень рад, что вы наконец-то сделали полноценные превьюшки и ревьюшки (блок R&S), перестав ограничиваться парой фраз!» — согласны с таким высказыванием 62% написавших в редакцию. При этом только 17 процентов придерживаются мнения, что рубрики надо вернуть в прежний вид, когда все статьи были на четверть страницы, и 32% склонны полагать, что наилучшим вариантом является публикация развернутых статей по хитовым играм и обозревание всего остального в сокращенном варианте. Как вы можете видеть, мы пошли по пути последнего варианта. И, судя по откликам, все-таки правильно поступили — такая форма однозначно является наилучшей, так как позволяет нам охватить максимум возможного, не превращаясь при этом в журнал одних лишь рецензий, каковых (журналов) в России и так с лихвой хватает.

«Печатайте спецвыпуски по хитовым играм, это будет здорово!» — об этом мечтают 60% опрошенных. Учтем. Пока мы один уже сделали, хотя и не по хитовым играм. Понятно, что речь о «Геймпостере». Кстати — буду рад услышать ваши мнения, когда он поступит в продажу и вы его посмотрите.



Другие популярные утверждения: «Если у журнала увеличится объем, но при этом заметно поднимется цена, я все равно продолжу его покупать»; «Создайте рубрику по разработке компьютерных игр!» (собственно, «Самопал» к вашим услугам); «Увеличьте объем руководств и прохождений (в номере / на компактe)!» (в номере, конечно же, это сделать нереально, а вот на компактe мы действительно увеличили и продолжаем наращивать).

Все остальные утверждения получили рейтинг менее тридцати процентов. На позорном последнем месте следующий вопрос: «Почему вы не пишете про приставочные игры — они ведь тоже игры!» (3,6%). Иначе говоря — приставочные игры серьезной компьютерно-игровой аудитории если и нужны, то в последнюю очередь. Как мы и думали.

Блок четвертый: «Вопросы от «Никиты»

По просьбе компании «Никита», предоставившей призы для приславших анкеты, мы включили блок из нескольких вопросов, которые далее я коротко, так сказать, «обозрю».

Наиболее предпочитаемые жанры: Стратегии, 3D Action, RPG, именно в таком порядке, но с незначительным отрывом один от другого. Более чем ожидаемый результат.

«Как часто вы играете в компьютерные игры?» 43,5% ответили, что «компьютерные игры — это их первичный способ развлечения», еще 50% написали, что играют «очень часто, когда есть свободное время». Таким образом, практически 94% респондентов (львиная доля) — активные-преактивные геймеры.

Основными критериями, на которые вы ориентируетесь при покупке игры, были названы «жанр» и «мнение об игре в журнале». Ну правильно — на это и нужно ориентироваться. Третьим по популярности, но с гигантским отставанием, был критерий «русская версия, чтоб понятней». Далее — «рекомендация друзей/знакомых», а остальное можно в расчет не принимать.

Вопрос: «Отдаете ли вы предпочтение играм российских разработчиков по сравнению с зарубежными?» Тут 65% уверенно заявили, что отдают. Еще 32% ответили, что им «без разницы» и у них нет особых предпочтений в этой области. И лишь 3% ответили «нет». Таким образом, патриотичные настроения главенствуют.

Итоги и победители

Какие-либо итоги анкетным результатам я подводить сейчас не возьмусь, так как всю первичную информацию я высказал, пишу вам для размышления (кто хочет над этим поразмышлять) предоставил, а если начну делать выкладки по дальнейшему развитию журнала и преимуществам да недостаткам каждого отдельно взятого решения, то, мыслю, одних этих моих выкладок да прокладок как раз на 160 страниц и хватит. А посему позвольте сразу перейти к торжественной части, а именно — объявлению тех тридцати счастливицев, чьи анкеты были отобраны в случайном порядке из общего множества. Надев смокинг и приняв приличествующую случаю позу, оглашаю список призеров, а также, что немаловажно, призов, которые будут им вручены:

1. Дмитрий Ласточкин, г. Выборг (Сафари Биатлон)
2. Денис Подшынников, г. Воронеж (Сафари Биатлон)
3. Константин Резников, г. Новороссийск (Сафари Биатлон)



4. Руслан Ахмадуллин, г. Сургут-26 (Сафари Биатлон)
5. Максим Гончаренко, г. Москва (Сафари Биатлон)
6. Антон Шведов, г. Сургут (Сафари Биатлон)
7. Александр Хватов, г. Сергиев Посад (Сафари Биатлон)
8. Александр Маймасов, г. Чебоксары (Сафари Биатлон)
9. Михаил Хватов, г. Москва (Сафари Биатлон)
10. Игорь Руднев, г. Красноярск (Сафари Биатлон)
11. Дмитрий Зимин, г. Москва (Сафари Биатлон)
12. Виталий Листопадов, г. Калининград (Сафари Биатлон)
13. Рамиль Фасхутдинов, г. Вятские Поляны (Сафари Биатлон)
14. Александр Мошков, г. Москва (Сафари Биатлон)
15. Евгений Симигулин, г. Москва (Сафари Биатлон)
16. Денис Филонов, г. Москва (Parkan. Железная Стратегия)
17. Сергей Бахвалов, г. Санкт-Петербург (Parkan. Железная Стратегия)
18. Иван Борисов, г. Мытищи (Parkan. Железная Стратегия)
19. Станислав Рассказов, г. Ростов-на-Дону (Parkan. Железная Стратегия)
20. Александр Гакель, г. Москва (Parkan. Железная Стратегия)
21. Арсений Баранов, г. Екатеринбург (Parkan. Железная Стратегия)
22. Алексей Воробьев, г. Москва (Parkan. Железная Стратегия)
23. Николай Ганцев, г. Щербинка (Parkan. Железная Стратегия)
24. Дмитрий Можаяев, г. Москва (Parkan. Железная Стратегия)
25. Александр Быстров, г. Москва (Parkan. Железная Стратегия)
26. Артем Носик, Москва (Parkan. Железная Стратегия)
27. Геннадий Шестопалов, г. Зеленоград (Parkan. Железная Стратегия)
28. Константин Вихарев, г. Ярославль (Parkan. Железная Стратегия)
29. Кирилл Шнуров, г. Омск (Parkan. Железная Стратегия)
30. Юрий Кочемиров, г. Калуга (Parkan. Железная Стратегия)

Уважаемые призеры, в анкетах вы указали координаты своего проживания, так что все призы уже вам посланы. И теперь мне осталось от всей души и от имени всей редакции поблагодарить всех, приславших анкеты. Спасибо!!

ШЕСТЕРО САМЫХ ОТ КОМПАНИИ «БУКА»

АГЕНТ ОСОБОЕ ЗАДАНИЕ



САМЫЙ
СТИЛЬНЫЙ
КВЕСТ

ШЕРЛОК ХОЛМС ВОЗВРАЩЕНИЕ МОРИАРТИ



САМЫЙ
МИСТИЧЕСКИЙ
КВЕСТ

НОВЫЕ БРЕМЕНСКИЕ

САМЫЙ
СЕМЕЙНЫЙ
КВЕСТ

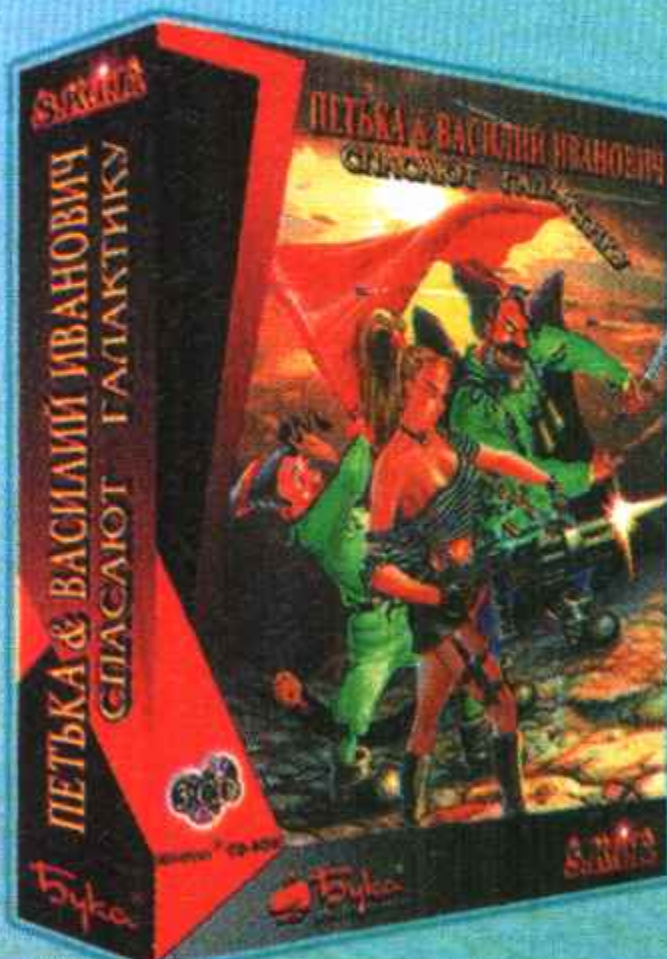


ШТЫРЛИЦ

САМЫЙ
БЕСПРИНЦИПНЫЙ
КВЕСТ

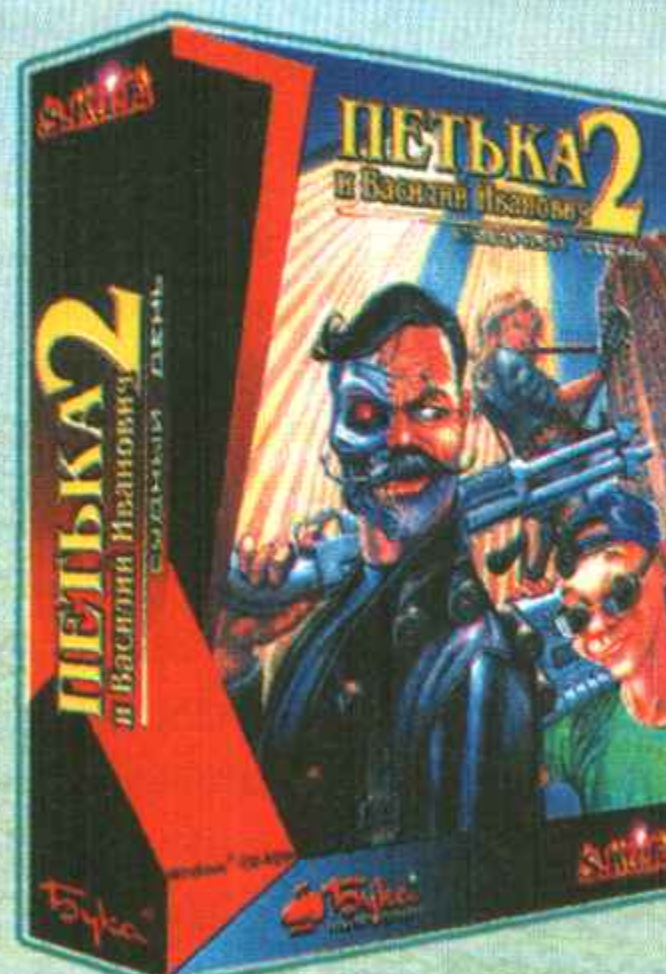


ПЕТЬКА И ВАСИЛИЙ ИВАНОВИЧ СПАСАЮТ ГАЛАКТИКУ



САМЫЙ
ОРДЕНОНОСНЫЙ
КВЕСТ

ПЕТЬКА 2 СУДНЫЙ ДЕНЬ



САМЫЙ
АМЕРИКАНСКИЙ
КВЕСТ



Привет вам, дорогие читатели! Вот мы и дожили до лета. Тепло, светло, и мухи пока не кусают. По улицам ходят девушки в нарядах покруче, чем у Лары Крофт, а на берегах водоемов средней полосы бледные личности в плавках и купальниках робко пробуют ступить ногой в синих пупырышках в еще не прогретую воду. Так сказать, картина, радующая глаз. Кстати, собираясь на пляж, не забудьте приаттачить к купальному костюму непромокаемый карман для вашего любимого журнала. Я надеюсь, что, несмотря на школьные экзамены, студенческие сессии и прочую общелетнюю занятость, вы напишете нам интересных писем не меньше, чем обычно!



Привет всем! Н-да — лето настало. Мерзкие кляксы одуванчиков, дерущие почем зря горло соловьи с воробьями, костлявые солнечные лучи — как бритвой по зрачкам, жарища в потеющий затылок и взопревший угарный газ городских автомашин — как наждак для легких. Всегда любил лето. Отличная пора для тех, кто холоду зимы предпочитает теплынь, а всем холодильникам — микроволновки. Обратимся к вашим письмам.

Письмо №1

Привет, «Мания»! Сначала — о самом главном. Ваш проект англоязычного расширения журнала навстречу НАТО поверг меня в самый настоящий Радостный Эпилептический Припадок. Когда я снова смог думать, я воспользовался этим и подумал: «А зачем вообще делать русские варианты статей?» Действительно, они бы занимали целых полмегабайта драгоценного дискового пространства. Это совершенно неприемлемо, особенно учитывая, что 95% населения России в совершенстве владеют английским и им такая жертва просто не нужна. Кстати,

почему бы не расшириться еще и вместе с НАТО, на восток? Ведь больше всего людей говорят не на английском, а на китайском (мандаринский диалект). Представляете, как округлились бы глаза у китайцев, когда они увидели бы на прилавках То, Чего им так недоставало? Такое резкое увеличение аудитории привело бы к тому, что «Мания» скоро стала бы выходить в красивой подарочной упаковке, где компактно разместились бы все три тома очередного номера, десять DVD-дисков и переносной USB-винт, видеокарта GeForce5 и фирменные подтяжки «Мания». А потом...

Увлёкся я что-то. И вас также с Первым Апреля. :-)))

(...) И вот еще что. Руки прочь от «Игровой зоны»!!! Нужна! Конечно, многие геймеры на удивление консервативны. Но далеко не все. Лично я довольно часто наблюдал обратную картину: люди хотят порубиться во что-нибудь новенькое, но админы ленятся это самое «новенькое» ставить. Как пример: в одном (в целом неплохом) московском клубе до сих пор не установлен бонус-пак для UTI И недовольные возгласы по этому поводу раздаются регулярно. Но без толку. Так что (см. начало абзаца). Кстати, я с нетерпением жду появления еще одной Зоны. Какой — спросите у Геймера.

С наилучшими пожеланиями,
Игорь Гориленко aka Gavr

Катя

Да, реакция на «вступительное слово Главвреда» к апрельскому номеру была бурной! В наши почтовые ящики хлынул поток писем с вопросами и протестами, мол, как же это, «Мания» — и на английском языке?! Дескать, что за подстава такая? Эффект от «новости» оказался столь силен, что у многих не хватило моральных сил дочитать до конца и сообразить, что все это дело называется «Первое апреля» (тем приятнее, кстати, было получить письмо Игоря, удачно обыгравшего шутку). Дорогие читатели, расслабьтесь! Как го-

ворят нерусскоговорящие представители рода человеческого, don't worry, be happy! Мы и дальше на чистом русском языке будем описывать, как по пререндеренным левелам и мапам, паля в полигональных кричей, стрейфятся геймеры с приаттаченными шотганами. Гм. Прочла предыдущую фразу и подумала: если Главвред решит печатать журнал на английском, но русскими буквами (для улучшения восприятия), то, собственно, многие и разницы-то не заметят...

Геймер

Почему?! Я, например, замечу: мне русские предлоги дороги как память, без них не получается склонять некоторые исконные междометия народного фольклора. И потом, если мой ник (Геймер) писать по-английски, то получается на одну букву меньше (Gamer). А я человек жадный и лишней буквы своего имени не отдам ни за какие коврижки. Так что — никакой англификации. Даже если мне пообещают вагон фирменных платиновых подтяжек с золотой гравировкой «Мания».

По поводу «Игровой зоны». Пару месяцев назад, обратившись к вам с вопросом, насколько она нужна и оправданна, я (и не только я) сподобился получить массу писем, авторы которых единодушно утверждали, что «Игровая зона» нужна, необходима, востребована и всячески приветствуема. То же самое подтвердили и результаты по Анкете, которые наконец-то свели воедино и с которыми вы можете ознакомиться, листнув пару страниц. Ну и славно! Значит, продолжим копать тем же курсом, от забора до компакта.

Что же касается еще одной «Зоны», о которой упомянул тов. Игорь Гориленко... Дальше говорю для тех, кто знает, о чем речь. Пока что решили ничего подобного не вводить, так как чревато кучей проблем с перестройкой рубрик и перекройкой места в журнале. В сущности, она и так есть, просто не выделена в отдельный блок. Ну а там в будущем посмотрим. Может, и выделим... в отдельный блок.



Письмо №2

Привет Kat! (И Gamer тоже.)

Пишу вам из далекого Калининграда (не дальше, конечно, Владивостока, но зато надо преодолевать две государственных границы). «Игромания» (пардон, «МАНИЯ»), на мой взгляд, является лучшим журналом в России (да и не только). (...) Диск — тут у меня нет слов. МАХ от МАХ (такого диска нет нигде в МИРЕ). Поверьте, я читал очень много заграничных журналов. Практически идеальный журнал.

А замечания и советы у меня следующие.

1) По конкурсу «СКРИНТУРС»: вы раздаете призы только первым пяти участникам, приславшим правильные ответы, но тогда, если логически поразмыслить, призы достанутся только москвичам (журнал появляется в Москве раньше, чем в других городах), что не совсем честно. На мой взгляд, вам следует пересмотреть условия розыгрыша призов.

2) Недавно вы сделали рубрику «Обзоры демо-версий». Рубрика, без сомнений, нужная, но почему бы не положить ее на CD? (тем, кто покупает журнал без диска, она все равно практически ничего не даст (надо самому попробовать), а другие могут и на CD прочитать). Тем самым вы высвободите 2-3 страницы, допустим, под «Территорию разлома» (очень важную рубрику).

3) Хотелось бы снова увидеть ТОП-100 в вашем журнале, чтобы оценивать соотношение игр в мире.

Jban [jban@rambler.ru]

Катя

Доброе слово и кошке приятно. В последнее время писем с похвалами в адрес журнала приходит так много, что одно из них (интересное еще и тем, что человеку есть с чем сравнивать

«Манию») мы решили поставить в «Почту». Пользуюсь случаем, чтобы сказать «большое спасибо» от всей редакции: ваши похвалы — лучшая награда нам за усилия сделать журнал ярче и лучше. Которые подвигают и стимулируют нас к дальнейшему развитию и совершенствованию.

Но при этом нельзя не сказать, что вслед за похвалами обычно следуют «НО...» и пожелания: расширить/порубить на корню какую-нибудь из рубрик, написать/не писать про что-нибудь и прочее в том же духе. И это тоже здорово! Потому как это — та самая обратная связь, которая позволяет нам делать журнал лучше и лучше. Теперь по содержанию...

1) Писем о том, что москвичи при участии в конкурсах имеют фору по времени, было много. Поэтому мы пораскинули и изменили условия розыгрыша призов. Теперь берутся первые 20-30 правильных ответов и случайно, методом научного тыка (для которого почему-то частенько зовут меня) из них выбираются пять победителей. Таким образом, реально уравниваются шансы жителей столицы и регионов. Так что пишите — у вас есть шанс!

Геймер

По второму пункту. С подрубрикой «Обзоры демо-версий» мы малость промахнулись. Причем не с ней самой, а с тем, как построили ее в журнале. Ее назначение — не обозревать демо-версии (совершенно бестолковое занятие), а давать предварительные рецензии по играм, по которым уже есть демка и которые со дня на день появятся в продаже. На основе демо-версии можно с большой, но не с абсолютной точнос-

тью вынести игре вердикт, сказав, насколько она рулезная и стоит ли ее покупать. И выходит следующая механика: мы пишем рецензию на основе демки, потом выходит игра (и вы уже знаете, чем она плоха и хороша), потом появляется полноценная статья в «Вердикте». Это удобно. Сейчас мы несколько изменили концепцию рубрики — поглядите. И заодно — напишите, что думаете.

Катя

И третий пункт. Топ-50 у нас когда-то был, потом его перестали печатать. Сейчас, судя по регулярно приходящим письмам с вопросами типа «куда дели хит-парад?», придется подумать о возобновлении этого дела. Но хит-парад будет уже в другой форме. Ближайшая пара номеров покажет, к чему мы пришли.

Письмо №3

Cheat'овый манчкинизм

Речь пойдет о cheats. То бишь о кодах, солюшенах, полезных программках (вроде Magic Trainer Creator) и т.д. А точнее, о их вредном влиянии на игрока.

Первый сорт (ступень) игроков, подверженных cheats. Игроки, поддающиеся «кодированию» только в экстренных ситуациях, когда все другое уже испробовано на пять тысяч раз (не когда не получилось с третьего-пятого раза, а именно с вышеназванного и в различных комбинациях) и даже опытный друг ничем не может помочь. Тогда идет обращение к гайдам. Если же и с оными ничего не выходит (помнится, я так и не смог пройти некоторые миссии в Commandos даже при помощи солюшена в журнале [***]), то игрок с трудом обращает свое лицо к кодам и, скрипя сердцем, пользуется ими и зловонными программками. После прохождения неподдающегося участка игры коды забрасываются в глубокие тартарары, где на них накладывается табу. И чистая от наркотика игра продолжается.



Второй сорт. Игроки, не брезгующие воспользоваться кодами в первый же сложный и, на первый взгляд, кажущийся непроходимым момент. За что потом себя ругают, но кодами пользоваться продолжают.

Третий сорт. Игроки, сначала полностью проходящие игру на стимуляции гайдов, солюшенов, читов, программ и прочих мерзопакостных вещей. А потом игра проходится честно со всем знанием дела второй стадии игроков. Таких игроков может запросто засосать манящая тяга к читам на последнюю ступень.

Низший сорт: cheat'овый манчкин. Особо злостный вид, почти не поддающийся лечению наркоман, день за днем вводящий себе все большие и большие дозы читов. Страшный фанат всех вышеописанных наркотических релаксационных веществ. В то время как нормальные манчкины заботятся о возрастании уровня экспы, данный манчкин накапливает читы и прочее. Нередко встречаются манчкины, вбирающие в себя оба свойства (например, некоторые поклонники игры Fallout & Fallout II, Fallout Tactics, а также M&M). И, поверьте, таких немало...

Недавно я сам начал выкарабкиваться с последней ступени на третью. Выбираться потихоньку из губительного болота. Чего и другим желаю. Просто попробуйте сыграть по-честному. Это нисколько не страшно. Это волнует и интригует. Ведь гораздо интереснее одним архангелом с чутком заклинаний завалить двух архангелов, чем валить бедных архангелов пятью тысячами арбалетчиков с помощью МТС!

Надо бороться с этим! Идея: организовывать в клубах специальный час для игроков, страдающих кодами: под наблюдением они бы целый час играли без кодов. По моим наблюдениям, сейчас сложилось определенное общество cheat-геймеров, в основе которого лежат cheat'овые манчкины. Я кумекаю, что объяснять не надо, чем занимаются в этом обществе? И это общество — основное составляющее Общества Игроков. К сожалению. Только не говорите, что это не так. Это видно самому тупому ламеру! А игроков, которые не пользуются кодами и т.п. как классом, остается все меньше и меньше с каждым днем. Они — высшая ступень и не приведены в вы-

шеописанной иерархии за ненадобностью. Надеюсь, все поняли, почему. Хотя, быть может, мы ничего не понимаем? И cheats — это небесная манна, сваленная на нас от нечего делать Великим Игроком? Наверное, ничего мы не понимаем в Игре... А вот они, познавшие суть, колбасятся теперь в полные полигоны...

P.S. Да, когда-то недавно я и сам был cheat-манчкином, пока не очнулся от сладостно-опасного забвения в мире читов и солюшенов.

Сергей Рябинин aka Serg Kodeir [sergkodeir@imail.ru]

Геймер

Рулеззная классификация! Батенька, да в вас почил безвестной смертью великий комбинатор, этакий Эйзенстап Бендерштейн! Прямо вот так и видится:

Переполненный клуб в центре Москвы. «Пропустите меня, пропустииии-те!!! Мне за спинами не видно, я маленький, я коррр... каррр... каррррротеньки-ий!!!!» На компе запущены «Герои». «Мастдай! Чего им, в падлу было экраны включить, не видно ж ни черта... сгинь, мелкий, и так ступить негде!» По бокам — двое в форме охраны; чугунные лица из пуленепробиваемой серьезности

с примесью торжественности; когда один обернется, мы услышим: «Ну-ка, тихо там! Парню и так нелегко приходится!»; в ответ из-за компьютера не в первый раз звучит истошный вопль: «Нееет!!! Я не хочу, не желаю, неееет!!! Меня сейчас убью-ууууу!». Из зала ехидные смешки, презрительные междометия народного фольклора и возгласы: «Молчи, ламер, человеком будешь!» и «Не фиг ныть — сражайся, как деды твои на войне бились!». На дальней околице мешанины толпящихся зрителей сидит девчущечка-одуванчик в белом халатике и с повязкой «Красный крест» на рукавике; сосредоточенно, морща выщипанные бровки и хмуря курносый носик, читает журнальчик; называется «Игромания», от-

крыт на статье «Молот ламеров. Руководство по насильственной трансформации читеров в геймеров», автор — Serg Kodeir. Ей очень нравится фраза «организовывать в клубах специальный час для игроков, страдающих кодами: под наблюдением они бы целый час играли без кодов», она ее даже произносит вслух, как бы пробуя на язычок; судя по милой улыбочке, расцветающей на личике, фраза ей нравится. «Сколько уже играет?» — «Сорок четыре минуты двадцать восемь секунд, тормоз! Для тебя, дятла, часы вон на стене повесили, чтоб дурацких вопросов не задавал!» — «А, сорри, слона-то я и не приметил... мелкий! Сойди с моей ноги, слонопотам чертов!..» — «Дядь, я не нарочно!» — «Было б нарочно — вообще б на колбасу пустил...»

Один из охранников, взглянув на монитор, вздрагивает, и, словно бы распространяясь от него, расходящимися кругами по залу прокатывается гул: «Некромант на него попер... вампиров прорва... костяные драконы... кранты парню...» Вопль от компа: «Меня сейчас убью-ууууу!!!!» Из зала, перекрывая гул: «Апгрейды архангелов!!!», и тут же, с другого конца: «Сматывайся, не лезь в драку, не лезь!!!» От компа: «Спасииите!!! Помогииите!!!» В зале хохочут. Медсестричка улыбается, прислушиваясь. Внезапно один из охранников резко нагибается, возня, вопль: «Дай!!!!», в ответ: «Сказано тебе: никаких кодов, парень! Играй чест... ах, ты кусаться?! Федор, держи его, он кусается!!!» — «Отпустите, ироды!!! Инквизиторы!!!» — «Для тебя ж, гад, стараемся!!!» Из зала: «Правильно! Верно! Так его! Пусть играет!!!» Возня за компом не утихает, охранники матерятся. «Убью! Всех убью-ууууу!!! Нехристи!!!!» Из зала: «Эй, в форме! Вам помочь?..» Тот, который назван Федором, отмахивается; в следующую секунду от компа: «Ааааа...!» Обмякшее тело на кресле. Растерянные охранники. Медсестричка,



УСТАНОВКА ПО ТРАНСФОРМАЦИИ ЧИТЕРА В
ГЕЙМЕРА. СИСТЕМА SU-2X-V-0645.01

работая локтями, протискивается сквозь толпу; повязка, зацепившись, срывается с рукава; она не замечает. Через несколько секунд мы услышим ее голос: «Обморок!» Представитель администрации клуба, в пиджаке и при галстук, до того незаметный, почти кричит, чтобы его слышал весь зал: «Все нормально! Сейчас Риночка его прореспаунит, и мы продолжим!!» В ответ — одобрителный гул...

Лично я уверен, что нельзя диктовать свою точку зрения другим и призывать к искоренению или изменению (перевоспитанию) тех, кто с ней не согласен. Каждый живет, как он хочет, и тем более — играет. Кто не согласен — отыщите и прочтите «Молот ведьм», настольную книжку инквизиции. Там, среди прочего, даны конкретные рекомендации, что делать с теми, кто смотрит на мир «иначе». Я, например, играю без кодов, но если хочу посмотреть в игре конкретный уровень, не проходя ее целиком, или когда, скажем, хочу монстра в Serious Sam поближе разглядеть, не вертеться вокруг него укушенной за easter eggs юлой, то применяю коды. А есть люди, которым больше нравится играть с бессмертием и максимумом (от максимума) оружия. Ну и отлично — лишь бы им самим нравилось. Или что, нельзя? Только стандартно? А сексом будем заниматься только в классических позах? Не мешайте людям извращаться так, как им нравится, и не грузите себя и других. А то — воспитательные занятия организовать... к стенке поставить и надпись написать: здесь была собака, он ее убил, потому что god mode ввел... Ерунда собачья все эти волнения и измышления. Имхо.

Катя

Мне понравилась классификация читеров — оригинально. А заниматься ли этим — дело вкуса. Мне, например, нравится играть в рамках, предложенных создателями игры. Но зато я очень радуюсь, если в пределах этих рамок нахожу дырку. И не стесняюсь ею пользоваться. Кстати, часто сами разработчики зашивают в игры такие хинты, что никаким читерам не снились. Вот известный пример из помянутой в письме M&M.

В M&M6 на первых минутах игры в первом же поселке подходим к банку, в стене которого создателями спрятан свиток «Полет». Потом идем

к рядом стоящей гильдии пиратов и, используя свиток, взлетаем на крышу. Ба, да там есть тайная дверь, через которую отряд попадает к часовне, где, помолившись, можно получить +10 ко всем характеристикам и резистенсам. Из церквухи через другую тайную дверь попадаем в New World Computing — подземелье имени фирмы-разработчика, где изначально лежит масса хороших вещей. А после, если хватило ума взять с собой мастера по телепортации, без ущерба возвращаемся в город и продолжаем игру, которая почему-то теперь идет куда легче. Этот хинт всякий чит за пояс заткнет! А в M&M7 в стране гигантов есть колодец, попив из которого, можно стать козленочком, а можно получить несколько skill-пойнтов. Нахлебайся так, чтобы под кольчугой булькало, и никаких тренировок не надо!

И есть другая мысль. При пользовании читов отключается соревновательная часть — вместо того, чтобы принять вызов интеллекту, скорости реакции, упорству, брошенный игрокам создателями игры, занимаешься битьем лежащего. Зато подключается креативная часть, отвечающая за творчество. Кто знает, сколько идей новых игр родились из манипуляций с читами в играх старых? Почитайте «Вскрытие». Это ведь совершенно не читерская рубрика. А в то же время и читерская. Где граница между одним и другим? Вот поищите. Найдете — скажете.

О гайдах тоже стоит сказать отдельно. Особенно в навороченных квестах. Редкая птица додумается, что если дернуть за нос статую, через два экрана наполнится водой бассейн (в котором, вероятно, стоит поискать акваланг Геймера). Создатели, которое такое напридумывали, прямо-таки обязаны продавать вместе с игрой прохождение. Во избежание исков за моральный ущерб.

Письмо №4

А что если вам организовать конкурс на лучшую статью, типа пусть читатель, купив себе игру и пройдя ее, сразу хватал бы ручку и начинал бы писать вам о своих впечатлениях, а лучшее письмо за месяц вы публиковали бы в журнале в рубрике R&S от читателей. Прикольно!)

Васенька [BACENbKA@mail.ru]

Катя

Мысль хорошая, с удовольствием ее поддерживаю. Лучшие присланные статьи мы можем публиковать на компакт, а лучших создателей оных брать на мушку с дальним прицелом рекрутировать в авторы. С добровольного согласия, конечно. А самая лучшая статья, естественно, получит приз. Кстати, некоторые из теперешних авторов попали в журнал именно таким образом — прислали статью, которой заинтересовались редакторы. Так что дерзайте!

Геймер

Погоди, погоди! Дерзайте... Тут надо морально подготовиться, с мыслями собраться, призов накопать и все такое. Короче: берем на проработку и, видимо, в следующем номере реализуем. Договорились? ;)

Письмо №5

Гуден так, Геймер и Катя!

1. Большое спасибо за «Как стать отцом в CS» — гогот после прочтения был недетский *<:)

2. По поводу модов RA2: я считаю, что все-таки это не глупость (см. письмо Kosh'a в «Мании» 4.01). Хотя мне это и не интересно, но у RA2 много фанов, которым ИНТЕРЕСНО смотреть новые моды. Например, мне интересно смотреть на свежие моды, скины, карты, etc для Quake3A, как истинному фанату этой игры. Следовательно, Игровая Зона НЕОБХОДИМА! For Example: я все время с дисков «Мании» отыскиваю красивые скины для WinAmp'a, даже по играм, которые не люблю.

3. Поддерживаю идею конкурсов умения. Думаю, надо начинать с конкурсов по таким хитам, как Q3, UT, CS, etc для того, чтобы привлечь широкие массы креативистов (copyright by Pavel Savec (см. письмо №10 «Мании» 4.01) :)) Но тут несколько нечестно по отношению к тем, у кого нет Великого Могучего (Интернета =)), т.к. они не смогут присылать вам свои моды, скины, etc, разве что дискетки/дискеты почтой, аккуратно приаттачив к конверту...=)

dmd.SHuRuP [shurups@quake.ru]

Геймер

По первому пункту: классно, что статью еще помнят! Действительно —

народу поверило безмерное количество. Даже на форумах по C-S в Интернете обсуждать пытались, причем на полном серьезе. И сейчас апрельское вступилово главвреда лишней раз убеждает, что без таблички "шутка юмора" даже откровенно стебовые вещи воспринимаются как правда жизни.

Катя

Геймера хлебом не корми — дай поприкалываться над народом. Не обращайте внимания, он такой с тех пор, как ему в студенческом отряде кирпич на голову упал. И — еще раз — не волнуйтесь, "Игровой зоне" ничего не грозит. Она и дальше будет цвести махровым цветом, одаривая нас модами, скринами и обоями экстремального дизайна и содержания.

И третье. Не будем тянуть cat за хвост (опасно для жизни). Сказано — сделано! В этом номере стартует конкурс по любимому в народе Counter-Strike. И так, беру флажок в левую, а шотган в правую руку. На старт, внимание, приготовились, МАРШ!!! Подробности в "Мозговом штурме".

Скажу здесь же о доставке конкурсных карт в редакцию. Из писем у меня сложилось впечатление, что отдельные товарищи живут в районе станции «Мирный», затерянной в снегах Антарктиды, где даже почтового голубя не сыщешь, одни пингвины по округе шастают. Уважаемые читатели, оглядитесь получше вокруг! Даже если И-нета нет у вас дома, то есть клубы и И-нет-кафе. Наконец, есть приятели, у которых есть доступ в сеть. А если и здесь все безнадежно, дискета в конверте — тоже неплохой выход. Хотя такую посылку стоит продублировать для верности. Короче говоря, доставить карту в редакцию можно — было бы желание!

Письмо №6

Небольшое предложение:

*) Ввести рубрику наподобие «Мы в сети», где читатели вкратце (2-3 строчки) могли бы рассказать о своей страничке. А то я вот сваял ОТЛИЧНУЮ, по моему скромному мнению ;), страничку (<http://dronen.boom.ru>), а никто не идет, хоть и зарегистрировал ее на всех возможных поисковиках. ;(

*) Рубрика наподобие «Мы Творим», в которой мог бы проводиться сбор ин-

тересных самостоятельно написанных читателями программ/игрушек.

Андрей Ковалев

ankovalev@mtu-net.ru

Геймер

"Мы в сети". Звучит гордо. Ок — присылайте. Адрес и минимальное описание на одно-два предложения. Публиковать это, видимо, будем прямо в конце почтового раздела (много места не займет, так что — почему бы и нет!). Но сразу предупреждаю: никакой коммерции, только домашние странички. И еще: старайтесь, чтобы содержание странички было интересно тем, кто читает журнал (музыка, кино, игры и прочее в любом подобном роде). Скажем, домашняя страничка про технические аспекты функционирования комбайнов в период уборки урожая вряд ли будет кому-то интересна. Как и страничка, где нет ничего, кроме двадцати ваших фотографий в кругу семьи и в одной лодке с любимой собакой, с текстом, повествующем о том, как вы успешно закончили обучение в яслях и получили пять сосок за примерное поведение. Уловили? ;) Ну и отлично. Можете засылать.

Катя

"Мы творим". Звучит не менее гордо. Да запросто — кто же вам мешает! Спокойно и ничтоже сумняшеся присылайте в редакцию, чего у вас есть хорошего. Будет классно — поставим на компакт! И вообще поддержим ваши благие начинания всей мощью журнала. Говорю это не только от своего имени, но также от имени Геймера и вообще всего редакторского состава. Дерзайте!

Письмо №7

Привет, Геймер! По письму 4 из 4. Не знаю, заложена ли жестокость в человеке генетически. Но с малых лет ВСЕ понимают, что такое быть сильнее или слабее других. Маленькие человечки быстро познают, что увещевания типа «ты не прав», не подкрепленные кулаком, мало действенны. А когда не хватает сил или характера, остаются мечты: я бы как ему... я бы его... И видят оппонента с разбитым носом, летящим с обрыва, под колесами.

То есть — видеть кровь противника у людей уже с детства. Дорос ребенок до компьютера. Все остается на

своих местах: он хороший, кто на экране против него — плохой. У меня двое детей, и поэтому детворы всегда полная квартира. Запрет на компьютер не делаю. И вот что заметил — все (и явный лидер, и аутсайдер) не просто проходят уровень, а стремятся всех уничтожить. Явное проявление жестокости. Человечки взрослеют, и им уже нужен реализм. И (молодец, Катерина Игromanовна! Если честно, не ожидал), уничтожая виртуальных врагов, они хотят видеть реальный результат — оторванные руки-ноги. Это тоже правильно.

И здесь появляется момент, из-за чего начал писать: КТО КАК ХОЧЕТ ЭТО ВИДЕТЬ. Одни видят превращение людей в зверей, монстров, деградацию. А другие видят в компьютерных играх просто зрелище, красочное, захватывающее, в котором они сами участвуют. И если уровни сделаны на ура, то получают еще хорошую порцию эстетического наслаждения. ХОЧЕШЬ видеть только плохое, то ВО ВСЕМ будешь видеть только плохое. НЕ ХОЧЕШЬ замечать хорошее — не увидишь.

И еще насчет жестокости. Она есть у ВСЕХ. Не давая что-то ребенку, мы в его глазах жестоки. Пнув собаку, нагадившую в подъезде, для ее хозяев мы жестоки. Да вся классика пронизана жестокостью. Да, помещица жестока, заставив утопить Муму, ну а Герасим относительно собачки?

Мы все патриоты России, кто более, кто менее. Но ведь сколько в играх мы русских десантников перебили, виртуальных Сталинов победили. И никогда за них не переживали — это противник: или побеждай, или начинай с выгрузки. Да и просто смысл игры теряется — ах, я отрубил вам ногу! что я делаю! я ему голову отрубил! не больно? И даже в тетрис — не туда ставит кубик, эх, не туда, не собирается



Самый жестокий зверь на свете!

у противника тетрис :?!. Хи-хи. Самому смешно стало.

Геймер и Катерина Игromановна, пример с CARMAGEDDONом не совсем удачен. Здесь инстинкт охотника. Если бы пешеходы стояли и не дергались, то и азарта давить нет. А тут — догоню, растопчу. Их кровь и прочая требуха — чисто побочное явление. Если не заострять на этом внимание, пролетает мимо сознания. И, опять же, кто что хочет увидеть. Как с много-страдальным TOMB RAIDERом — кто гоняет как неплохую бегалку-скакалку, а кто постоянно ехидничает насчет ее прелестей.

Ну, добро. Заканчиваю. Только последнее — Катерина Игromановна, ты растешь прям на глазах. Твои ответы по несколько раз перечитывал, что обычно делаю только с Геймером. Радует.

gorigo [gorigo@mail.ru]

Катя

Согласна с автором письма, что, конечно же, все зависит от точки зрения. По мне, процесс отрывания головы виртуальному монстру с напусканием при этом виртуальной же лужи крови к реальному садизму никакого отношения не имеет. И стремление перебить всех врагов на уровне может быть не проявлением жестокости, а просто желанием довести дело до логического конца или набрать побольше экспы.

А охотничий инстинкт есть у каждого из нас, и не только. Как известно, кошки с равным энтузиазмом гоняются и за мышками, и за бантиками на веревочке. Причем во втором случае ярлык «жестокость» на них никак не навесишь. А геймеры играют и в Carmageddon, и в Tetris. Причем я принципиальной разницы между этими ними (и любыми другими) не вижу. В какой из игр геймплей будет увлекательнее, графика — лучше, в ту и будет играть народ. Может, разница появится

позже, когда уход в виртуальность станет глубже. А пока — компьютерные трупы не пахнут.

В конце концов, на практике не было ни одного доказанного случая, что, озверев от компьютера, человек кого-то убил в реале. Мне известна только одна программа, которая несомненно вредно действует на психику. Это — Windows, борьба с которой всем столько нервов потрепала, что и до смертоубийства, если Гейтс под рукой окажется, недалеко.

Письмо №8

Здравствуй, уважаемая редакция!

Вот купил ваш журнал. У меня компьютера нет и поэтому игры меня не интересуют. Но вскоре я собираюсь его приобрести, но не знаю какой. Листаю страницы. Боже! Сколько же много информации про всякие видеокарты, процессоры и всякого другого. Но вот вопрос: не могли бы вы собрать по частям компьютер, огласив для него обеспечение (какая нужна частота, сколько оперативной памяти нужно для нормальной работы компьютера и так далее).

Валерий Власенко [Москва]

Геймер

Так и хочется сказать: могли бы, и чего?.. ;) Вообще же и в принципе, будучи в здравом уме и трезвой памяти, могу ответственно заявить, что у большинства читателей "Мании" компьютеры, как ни странно, есть. Однако перед каждым из нас периодически вырастает бетонная стена, по одну сторону которой оказываемся мы, по другую — свежие игры, а на стене корявыми буквами наклевано: "Пряатель, пора делать апгрейд!". И тут уже первостепенную важность приобретает больной, как мозоль, и острый, как шило в одном месте, вопрос:

что именно нужно покупать, чтобы не потратить лишних денег, но и не продешевить, взять хорошее и чтоб подольше не устаревало?.. Летом прошлого года, если память меня не подводит (под монастырь), в "Мании" была опубликована статья "Разумный компьютер за разумные деньги", которая и отвечала на все эти вопросы, разом, скопом и всесторонне. Но время бежит, и статья, естественно, безнадежно устарела (да и тот номер не у всех есть). Но не писать ведь по подобной статье в каждый номер!

Короче: вняв многочисленным письмам, где нас спрашивали, что покупать, или просили написать "Разумный компьютер — 2", мы со следующего номера на страницах "Железного цеха" открываем небольшую подрубрику. Называться будет в аккурат как та судьбоносная статья. Надеемся, это поможет всем вам, когда придется покупать компьютер или стукнет нелегкий час апгрейда.

Катя

Особо добавить к сказанному мне нечего, так что — на этой оптимистической ноте прощаюсь с вами до следующего номера. До свидания!

Геймер

В июльской "Почте" ждите обсуждения проблемы Искусственного Разума (ИР), поднятой в апрельском номере в статье "Разум в Сети. Шаг от вымысла к реальности", и многого другого. До встречи!

Катя
Геймер

Разбор ваших писем производили:
Катя (kat@igromania.ru)
и Геймер (gamer.sobaka.igromania.ru)



Знаете ли вы, что...

Установка персонального компьютера еще не подразумевает выделение персонального программиста.

Использование дисководов в качестве обеденного столика нерационально из-за раздражающей вибрации устройства.

Одновременное нажатие пяти-шести клавиш на клавиатуре дает иногда более неожиданный результат, чем нажатие одной-двух.

Потребление электроэнергии микрокомпьютером и цветным телевизором различается незначительно, но польза от последнего во время трансляции спортивных программ неизмеримо выше.

Компьютер, поставленный в угол, далеко не всегда чувствует себя наказанным.

Запрещается пользоваться аспирином, малиновым вареньем и горчицами для снижения температуры перегревшегося компьютера.

(За)умные фразы

— А все-таки в какой системе счисления лучше получать зарплату?

— Давным-давно, когда компьютеры были большими...

— Наши большие интегральные схемы — самые большие в мире!

— Создав систему, посмотри — не операционная ли она.

— Будь объективен к объектному модулю.

— Категорически запрещается сушить супервизор на интерфейсе.

— Помни, что ЭВМ женского рода.

— А все-таки стоит ли брать банк данных?

— Почему нет доплат за знание алгоритмических языков?

— Надо ли материально поощрять специалиста, если ему и так дана возможность программировать?

— Болеющие душой за дело внедрения в школу компьютеров, скорее выздоравливайте: вы очень нужны.

— Глобальная учебная цель оправдывает убогие программные средства.

— Редактор — это переводчик с авторского языка на человеческий.

— Семеро одного дисплея не ждут.

— Перфокарте — место.

— Каждому программисту ЭВМ выдает то, что он заслуживает.

— Снявши оператор вывода, по ответу не плачут.

— В чужой ВЦ со своим транслятором не ходят.

— Массив не припасешь — памяти не будет.

— Программу циклом не испортишь.

— Стоит ли писать программу, если заранее знаешь, с какого оператора она начнется и каким закончится?

— Ячейка память бережет.

— С миру по ячейке — программисту банк данных.

— Кто как программирует, так и ест.

— Отольются заказчику слезы программиста.

Уникальный случай из жизни работника службы техподдержки

— Дурной формат печати покоя не дает.

Я работаю в провайдерской конторе в службе технической поддержки. Историй забавных масса, но вот завершившаяся сегодня — хит! Наша служба работает днем, поэтому «ночники» вынуждены довольствоваться дневными консультациями. И вот очередной звонок: «Не могу войти в Интернет!» Начинаем разбираться, проверяем настройки по телефону, вроде все нормально. Отвечаю, чтобы попробовали «войти» сегодня ночью. Утром тот же человек: «Не получается, неверный пароль». Выставляем принудительную коррекцию ошибок. Не работает. Проверяем пароль — один в один! Такой и должен быть. Начинается шаманство и пляски с бубном: попробовать с другого телефона, другого компьютера, другого модема, другой «звонилкой», терминалом... Все это через день или два. Клиент устал, мы устали. Мы уже ничего не хотим, он твердо нацелен попасть в Интернет. Сегодня — последняя попытка, разрешаем ему доступ днем, все на месте. Звоню по телефону, прошу продиктовать пароль, вернее, как он его вводит.

— «Эм» маленькая, «ка» большая, «жэ» маленькая, «сень» большая, «у» ма...

— СТОП!!! Не бывает больших цифр, ну не бывает, и все. Скажите, пожалуйста, как вы вводите цифры?

— Как большие буквы — с «Шифтом»...

— Ммм... Это не совсем верно, нажимать «Шифт» не следует.

Через пять минут клиент вошел-таки в Интернет, все были счастливы. Я больше всех! Еще полгода такой работы, и поеду в санаторий — нервишки шалить начинают...

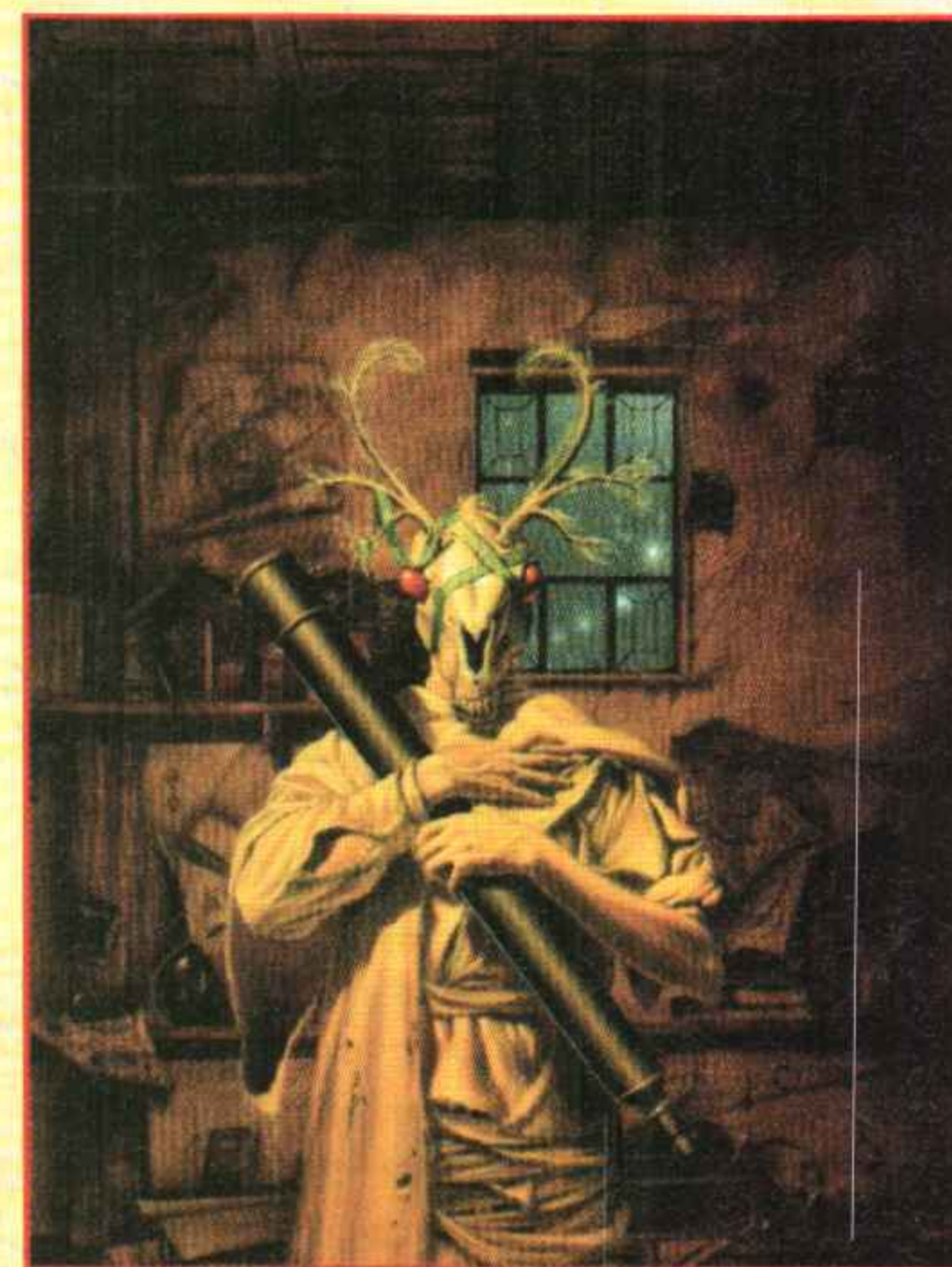
Компьютерные страшилки**Без монитора**

Сидит мужик и работает в новом «Ворде», а в это время у него вовсю работает «Аська». Вдруг приходит мужику в голову мысль: «Выключу монитор, смеха ради попи-

шу вслепую». Начинает писать. А потом думает: «Чего это я без монитора работаю? Свет, что ли, экономлю?» Включает монитор, а там красным по черному написано — «ТЫ ТРУП». И на следующую ночь этот мужик помер. Оказалось, что есть такая программа, она находится в Сети и запущена туда бесами. Поэтому, когда начинаешь работать в Интернете, надо мышкой три раза перекрестить монитор.

Бабушка

Одна женщина нашла в Сети чат-рум для мертвецов. Вот и говорит она: «А фиг ли, найду там, может, свою бабушку». А сама думает: «Наверное, это просто прикол». И тут же ей приходит сообщение: «Babushka enters the chat». Тетка испугалась и умерла от инфаркта. Поэтому в такие чаты лучше не ходить.

**Сканирование мозга**

У мужика была старая «двушка», он ее очень любил, не хотел машину менять. Ему говорят: «Чего ты маешься, купи новый «Пентиум» или «Макинтош». Ты на «двушке» даже письмо послать не можешь, не то что войти в Сеть». А он им и отвечает: «Да на моей «двушке» особая связь, прямехонько через мозг». И умел этот мужик при помощи своей «двушки» на самом деле влезать в мозги пользователям Сети и даже заражал мозги вирусами, которые ни один доктор не мог вылечить. Но вот «двушка» забарахлила. Мужик сделал Scandisk и увидел, что многие участки диска сильно испорчены. Он долго-долго пристально смотрит на экран, и тут до него неожиданно доходит, что это просканировали не диск в компьютере,

SERIOUS SAM

КРУТОЙ СЭМ: ПЕРВАЯ КРОВЬ



Serious Sam, эмблема Serious Sam, Croteam и эмблема Croteam являются охраняемыми товарными знаками Croteam Ltd. Godgames и эмблема Godgames являются охраняемыми товарными знаками Gathering of Developers, Inc. © Gathering of Developers, Inc., 2001. Все права защищены. Эмблема Take 2 и Take 2 Interactive Software являются охраняемыми товарными знаками Take 2 Interactive Software. © Take 2 Interactive Software, 2001. Напечатано в России. Все права защищены. Перевод на русский язык и распространение русскоязычной версии по лицензии Take 2 Interactive Software, 2001. © Перевод на русский язык ООО «Логрус.РУ», 2001. Исключительное право на издание и распространение игры Serious Sam в России и странах СНГ принадлежит компании «1С».

Serious Sam - крутой 3D-shooter от хорватских разработчиков Croteam и английской компании Take2 Interactive!

- ☺ Классический 3D-action в лучших традициях серии Doom!
- ☺ Продвинутый 3D-движок, возможность игры как от первого, так и от третьего лица!
- ☺ Кошмарные, безобразные, отвратительные и изворотливые монстры!
- ☺ Уникальное сочетание современных технологий и черной магии!
- ☺ Леденящие душу звуковые эффекты и прекрасная музыка!
- ☺ 15 масштабных уровней, динамичный геймплей!
- ☺ Поддержка многопользовательского режима!
- ☺ Встроенный редактор карт!



В ПРОДАЖЕ С АПРЕЛЯ

а его собственный мозг. Он пошел в церковь, поставил свечку, купил новый «Пентий», а «двушку» отдал на улице бомжам.

Новая примочка

Одна вполне благопристойная американская семья приобрела компьютер, и месяц спустя у всей семьи обнаружилась положительная реакция на ВИЧ, и стало ясно, что жить осталось недолго. Весь остаток жизни они ссорились, подозревая друг друга в супружеской измене, в гомосексуализме, в наркомании. И все умерли от СПИДа в состоянии злобы и отчаяния. Но зря они искали виноватых: источником вируса был... компьютер. Дело в том, что в Америке от персонального «электронного помощника» передаются не только компьютерные, но и биологические вирусы, причем не всегда половым путем. Эту новую примочку изобрели в Пентагоне.

Искушение клавиой

Один монах сидел в келии, готовил себе homerage. Кое-что записывал в «Ворде». И любил монах в «Ворде» работать с мышью, но бес ему подсказывает: «Ты чего это, все можно делать клавиой. Например, чтобы текст забрать в буфер, нажми Ctrl+Insert, а чтобы вставить его потом, Shift+Insert. Попробуй, не пожалеешь!» И вот наш монах ищет какую-то информацию важную, про бесов, в Сети, забирает ее в буфер клавиой, потом отключается и хочет ее в «Ворде» вставить. А там черным по красному написано: «ГЕЕНА». Монах перекрестился, сделал Delete. Пошел опять в Сеть, попробовал то же самое сделать мышью, и все получилось. Мораль: не мудрствуй лукаво, не слушай бесов. Дана тебе мышь? Работай мышью.

Тетраграмматон

Один еврей пришел в «Кроватку» под именем, которое им нельзя произносить, из четырех букв. И после этого он никогда больше не смог войти в Сеть. Он менял пароли, имена, менял провайдеров, приглашал самых гениальных компьютерщиков, перепробовал все антивирусные программы. Но ничего не помогло, он никогда больше не мог стать пользователем Сети за то, что выбрал запрещенный ник.

Мама и инкуб

Один маленький мальчик всегда заходил в ICQ под именем своей мамы. Однажды к нему пришло письмо: «Я люблю тебя. Будешь ли ты со мной?» Письмо было подписано User Unknown. Тогда мальчик пошел в User's Info,



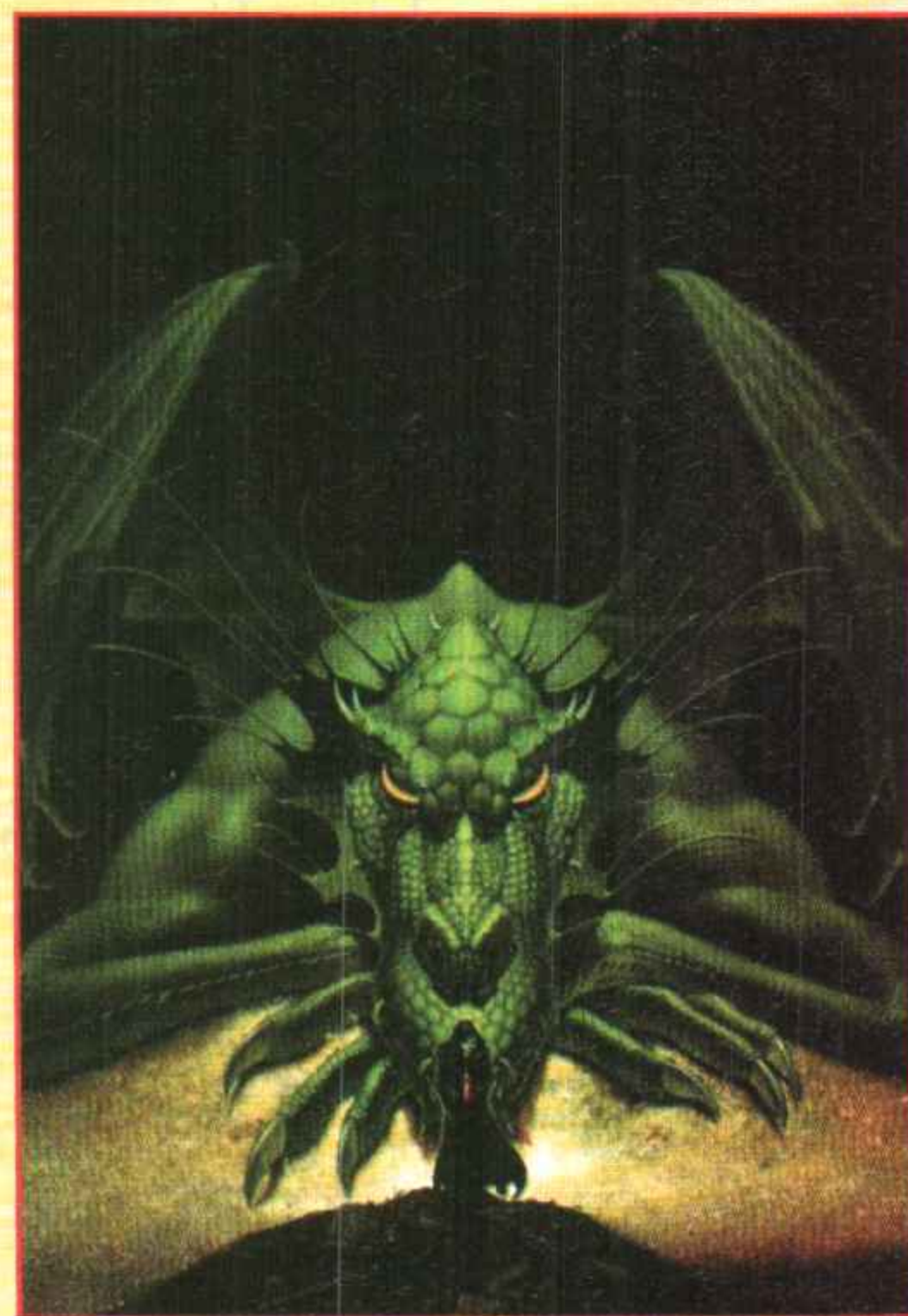
чтобы узнать, кто это такой. На экране замаячили такие морды, которые обычно показывают в «Аське». И вдруг открылась личина беса и произнесла одними губами (у парня не было звуковой карты): «Это я». Мальчик перекрестился и понял, что его мама спуталась с компьютерным инкубом. Он пошел в церковь, поставил свечку, и на следующий день его мама вышла замуж за хорошего парня, а «Аську» пришлось «убить».

Больше не грехи

Одна женщина, работая в Сети, открыла свои букмарки. Вдруг она заметила, что среди них есть такой, которого никогда не было: www.tvoigreh.com. Она открыла этот сайт и увидела, что на нем мелкими-мелкими буквами, дизайн как будто на старой бумаге, церковнославянской вязью были перечислены все грехи, которые она совершала в течение жизни. Возле каждого греха был кружочек, на который надо было кликнуть мышкой. Она читала и ужасалась, а кликать не решалась поначалу. Потом она стала кликать и увидела, что описываются страшные наказания за грехи, которые ожидают ее в аду и еще в этой, земной жизни. Они сопровождались визуальным рядом и психоделической музыкой. Это на нее так подействовало, что она на следующий день ушла в монастырь послушницей, а потом стала монахиней и настоятельницей монастыря. А сайт тот существует до сих пор, но открывается он только тем, кому уже подошло время покаяться и уйти в монастырь.

Любовь мертвеца

Один подросток зашел на порносайт, чтобы посмотреть на девочек. Одна из них ему так понравилась, что он несколько раз испытывал неземное блаженство, но ему хотелось еще и еще. Потом он часто приходил на этот сайт и любовался на ее фотографию. Он перестал спать со своей подружкой, ему больше не хотелось реальных девочек, и другие порносайты тоже его не интересовали, только «она» одна была в его душе. Он решил узнать, кто она такая, и нажал кнопку, на которой была информация. Оказалось, что она умерла много лет назад.



DESPERADOS

Wanted Dead or Alive



El PASO

Fallout

BEHOLDEN OF STEEL

To Mom
♡
Billy Bob



ИГРОМАНУА

ПОДПИСКА на журнал «Игромания»

Если вы хотите постоянно получать «Игроманию», не завися от периодичности появления журнала в местах вашего проживания, то вы можете избавиться от головной боли, просто подписавшись на журнал. Кроме того, таким образом вы решите проблему покупки журнала с диском, так как он часто очень быстро пропадает из продажи и потом его уже нигде не найдешь.

Подписка на 2-е полугодие 2001 года во всех отделениях связи России и СНГ

1. В объединённом каталоге «Пресса России». Подписной индекс на журнал «Игромания» 38900 и на журнал с диском («Игромания» + CD) – 29166. (Адресная система экспедирования – издания направляются подписчику заказными бандеролями).

2. В каталоге «Газеты. Журналы» агентства «Роспечать». Подписной индекс на журнал «Игромания» 80288 и на журнал с диском («Игромания» + CD) – 80289. (Карточная система экспедирования).

Редакционная подписка

Ничего сложного в оформлении нет — все ваши действия детально расписаны ниже. Позже, когда будет приходить очередной номер, в ваш почтовый ящик будут кидать извещение; далее вы отправляете на почту и забираете журнал. Цены на редакционную подписку указаны с учетом доставки, так что доплачивать ничего не надо. На почте запросить с вас деньги могут только за хранение, если вы слишком долго не забирали журнал (не забывайте об этом, если уезжаете на каникулы или в отпуск).

Для оформления подписки требуется сделать следующее:

1. Открываете журнал на последней странице, смотрите подписной купон и отмечаете в одном из квадратиков, в каком виде вы хотите выписать «Игроманию» (с диском или без) и на какой срок.

2. Далее вы заполняете подписной купон — разборчивым почерком вписываете свои имя-отчество-фамилию и адрес. Если у вас еще нет паспорта, то впишите кого-нибудь из родителей (согласовав это с означенным родителем).

3. Сумма, которую вам требуется оплатить, указана на купоне по каждому варианту подписки. Когда купон заполнен, вырезаете его и идете в ближайшее отделение «Сбербанка».

В «Сбербанке» вы берете бланк (скажете — форма №ПД-4) и заполняете его (образец заполнения смотрите на 159-й странице журнала). Заполненный бланк и деньги отдаете кассиру — в обмен получаете квитанцию. Вырезанный из журнала купон никому пока не отдаете — держите при себе.

4. Теперь вам осталось последнее: отправить квитанцию, заполненную в «Сбербанке», и журнальный купон нам в редакцию. Отправлять нужно письмом по самой обычной почте: 109559, Тихорецкий бульвар, д. 1, оф. 465. На конверте напишите: «Подписка». Другой вариант — можете выслать квитанцию и купон факсом, если таковой есть. Факс: (095) 975-74-09 (сначала звоните голосом).

Учтите, если ваше письмо будет идти слишком долго, то может получиться, что мы станем высылать вам журналы начиная не с того, который вы заказали, а только со следующего, но — все равно указанное вами количество.

| | |
|-----------|---|
| Извещение | <div style="text-align: right;">Форма № ПД-4</div> <div> <div>ООО "Игромания-М"</div> <div>(наименование получателя платежа)</div> <div>7705301240</div> <div>(ИНН получателя платежа)</div> <div>№ 40702810400010000049</div> <div>(номер счета получателя платежа)</div> <div>в отделении №1 АКБ</div> <div>(наименование банка и банковские реквизиты)</div> <div>"Металлинвестбанк"</div> <div>корр./сч. 30101810100000000163</div> <div>БИК 044585163</div> <div>Подписка на "Игроманию" + CD август-сентябрь 2002 г.</div> <div>(наименование платежа)</div> <div>Дата _____ Сумма платежа: 402 руб. 00 коп.</div> <div>Платательщик (подпись) _____</div> </div> |
| Квитанция | <div> <div>ООО "Игромания-М"</div> <div>(наименование получателя платежа)</div> <div>7705301240</div> <div>(ИНН получателя платежа)</div> <div>№ 40702810400010000049</div> <div>(номер счета получателя платежа)</div> <div>в отделении №1 АКБ</div> <div>(наименование банка и банковские реквизиты)</div> <div>"Металлинвестбанк"</div> <div>корр./сч. 30101810100000000163</div> <div>БИК 044585163</div> <div>Подписка на "Игроманию" + CD август-сентябрь 2002 г.</div> <div>(наименование платежа)</div> <div>Дата _____ Сумма платежа: 402 руб. 00 коп.</div> <div>Платательщик (подпись) _____</div> </div> |

Вы можете подписаться на журнал «Игромания» на шесть (с августа 2001 г. по январь 2002 г.) или на двенадцать месяцев (с августа 2001 г. по июль 2002 г. включительно) с CD-ROM или без по редакционным (невысоким!) ценам.

Для этого необходимо сначала сходить в отделение Сбербанка или любого другого внушающего вам доверие банка и оплатить стоимость подписки до 2 июля.

Требуйте, чтобы ваш платеж приняли, так как почтовые переводы не попадают на наш расчетный счет.

Получатель вашего платежа — ООО «Игромания-М», ИНН 7705301240, р./сч. 40702810400010000049 в отделении № 1 АКБ «Металлинвестбанк», корр./сч. 30101810100000000163, БИК 044585163.

На квитанции об оплате напишите, на сколько месяцев вы подписываетесь, например: «Подписка на «Игроманию» + CD (август — январь)» и обязательно укажите свой адрес. Получив в подтверждение оплаты квитанцию, положите ее (или ксерокопию) в конверт вместе с подписным купоном (сам купон заполните на обороте этой страницы) и отошлите до 2 июля в редакцию по адресу: 109559, Москва, Тихорецкий б-р, д. 1, офис 465, «Игромания».

Также принимаются отправления по факсу.

Со всеми вопросами обращайтесь по тел./факс: (095) 975-7409, тел.: 975-7410.

РУКОВОДСТВА И ПРОХОЖДЕНИЯ

| | | | | | |
|--|---------------------|---|-----------------------------|--------------------------------------|--------------------|
| «PARKAN. ЖЕЛЕЗНАЯ СТРАТЕГИЯ» | CD №04, 05'01 | F1 RACING SIMULATION | №6'98 | QUAKE 2 MISSION PACK: GROUND ZERO | №11'98 |
| «АГЕНТ» | CD №04'01 | F-16: AGGRESSOR | №4'99 | QUAKE 3: ARENA | №2'00 |
| «АЛЛОДЫ 2: ПОВЕЛИТЕЛЬ ДУШ» | ЛКИ-5 | F-22 LIGHTING 3 | №7'99; ЛКИ-5 | QUEST FOR GLORY: DRAGON FIRE | №3'99 |
| «АЛЛОДЫ: ПЕЧАТЬ ТАЙНЫ» | №6'98 | FALLOUT TACTICS: BROTHERHOOD OF STEEL | №5'01 | REACH FOR THE STARS | CD №05'01 |
| «АЦТЕКИ: БИТВЫ ИМПЕРИЙ» | №10, 11'99 | FIFTH ELEMENT, The | №11'98 | REAH: THE FACE UNKNOWN | №3'99 |
| «АЭРОПОРТ» | №5'00 | FIGHTER SQUADRON: SCREAMIN DEMONS | №4'99 | REAL MYST 3D | ЛКИ-10 |
| «БАШНЯ ЗНАНИЙ 2: ОСТРОВ ДРАКОНОВ» | №9'99 | FIGHTING FORCE | №6'98 | REDGUARD | №2, 3'99 |
| «В ПОИСКАХ УТРАЧЕННЫХ СЛОВ» | №4'99 | FINAL FANTASY VIII | №3'00 | REDLINE: GUNG WARFARE 2066 | №6'99; ЛКИ-5 |
| «ДАЧА КОТА ЛЕОПОЛЬДА» | №12'98 | FLIGHT SIMULATOR 2000 | №11'99 | REQUIEM: AVENGING ANGEL | ЛКИ-5 |
| «ЗАТЕРЯННЫЙ МИР» | №6'00 | FLIGHT UNLIMITED 3 | №10'99 | RESIDENT EVIL 2 | №4'99 |
| «КНЯЗЬ: ЛЕГЕНДЫ ЛЕСНОЙ СТРАНЫ» | №10'99; ЛКИ-6 | FLYI | №9'99 | RE-VOLT | №9'99 |
| «КОРСАРЫ: ПРОКЛЯТИЕ ДАЛЬНИХ МОРЕЙ» | №1'01; ЛКИ-10 | FORCE 21 | №9'99 | RIANA ROUGE | №6'98 |
| «НЕ ТОРМОЗИ» | №4'99 | GIANTS: CITIZEN KABUTO | №2-3'01, CD №2-3'01; ЛКИ-10 | ROLLERCOASTER TYCOON | №4'99 |
| «НЕБЕРОЯТНЫЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ В ГОЛЛИВУДЕ» | №3'99 | GRIM FANDANGO | №12'98 | RUNE («PYHA») | №04'01, CD №04'01 |
| «НЕЗНАЙКИНА ГРАМОТА» | №7'99 | GROMADA | №6'99; ЛКИ-6 | SACRIFICE | №1'01; ЛКИ-10 |
| «НОВЫЕ БРЕМЕНСКИЕ» | №5'00 | GUNMAN CHRONICLES | CD №04'01 | SANITY: AIKEN'S ARTIFACT | №10'00; ЛКИ-10 |
| «ОПЕРАЦИЯ: «ПЛАСТИЛИН»» | CD №05'01 | HEAVY GEAR 2 | №8'99; ЛКИ-6 | SETTLERS 4 | CD №04'01 |
| «ПОЛНЫЙ УЛЕТ» | ЛКИ-10 | HEAVY METAL F.A.K.K | ЛКИ-10 | SEVEN KINGDOMS 2 | №10'99 |
| «ПРОТИВОСТОЯНИЕ 3» (SUDDEN STRIKE) | №12'00; ЛКИ-10 | HEROES CHRONICLES: CONQUEST OF THE UND. | CD №11'00; ЛКИ-10 | SHADOW COMPANY | №11'99 |
| «РОЗОВАЯ ПАНТЕРА: ФОКУС-ПОКУС» | №4'99 | HEROES CHRONICLES: WARLORDS OF WAST. | CD №11'00; ЛКИ-10 | SHADOWMAN | №11'99 |
| «СКАЗАНИЕ О ДРАКОНЕ 2» | №6'98 | HEROES OF MIGHT AND MAGIC 3 | №4'99 | SID MEIER'S ALPHA CENTAURI | №3'99 |
| «ШИЗАРИУМ» | ЛКИ-5 | HIDDEN & DANGEROUS | №8'99; ЛКИ-5 | SILVER: THE EPIC ADVENTURE | №6'99 |
| «ШТОРМ» | CD №05'01 | HIRED TEAM: TRIAL | №9'00 | SIMCITY 3000 | №4'99 |
| ACE VENTURA | №11'98 | HITMAN: CODENAME 47 | ЛКИ-10 | SIMCOASTER | CD №04'01 |
| AGE OF EMPIRES 2: AGE OF KINGS | №11, 12'99 | HOMEWORLD: CATAclysm | CD №11'00 | SIMS, THE | №3'00 |
| AGE OF EMPIRES 2: THE CONQUERORS | №9'00 | ICEWIND DALE | №8'00 | SINISTAR: UNLEASHED | №10'99 |
| AGE OF WONDERS | №1'00 | ICEWIND DALE: HEART OF WINTER | CD №05'01 | SPORT CARS GT | №6'99 |
| ALIENS VERSUS PREDATOR | №7'99 | IMPERIALISM 2: AGE OF EXPLORATION | №6'99 | STAR TREK: BIRTH OF THE FEDERATION | №7'99 |
| AMERICAN MCGEE'S ALICE | №2-3'01, CD №2-3'01 | IMPERIALISM | №6'98 | STAR TREK: STARFLEET COMMAND | №10'99 |
| AMERZONE | №10'99 | IMPERIUM GALACTICA 2 | №5'00 | STAR TREK: VOYAGER - ELITE FORCES | CD №11'00; ЛКИ-10 |
| ANCIENT EVIL | №11'98 | IN COLD BLOOD | ЛКИ-10 | STAR WARS EP. I: THE GUNGAN FRONTIER | №7'99 |
| APACHE-HAVOC | №3'99 | INCUBATION: THE WILDERNESS MISSIONS | №11, 12'98 | STAR WARS EP. I: THE PHANTOM MENACE | №6'99; ЛКИ-5 |
| ARMOR COMMAND | №6'98 | INVICTUS: IN THE SHADOW OF OLYMPUS | №4'00 | STAR WARS: X-WING ALLIANCE | ЛКИ-5 |
| BALDUR'S GATE | №3'99 | JA 2.5: UNFINISHED BUSINESS | №1'01 | STARCRAFT: BROOD WAR | №3'99 |
| BALDUR'S GATE: TALES OF THE SWORD COAST | №6'99; ЛКИ-5 | JAGGED ALLIANCE 2 | №8'99; ЛКИ-5 | STARSHIP TROOPERS | CD №12'00; ЛКИ-10 |
| BALDUR'S GATE 2: SHADOWS OF AMN№10,11'00, CD №11'00, №2-3'00, ЛКИ-10 | | JANE'S FLEET COMMAND | №6'99; ЛКИ-5 | STEEL PANTERS 3: BRIGADE COMMAND | №6'98 |
| BEAVIS & BUTT-HEAD DO U | №4'99 | KINGDOM UNDER FIRE | CD №05'01 | STREET WARS: CONSTRUCTOR UNDERWORLD | №10'99 |
| BLADE OF DARKNESS | №04'01, CD №05'01 | KINGPIN: LIFE OF CRIME | №8'99; ЛКИ-5 | SUBMARINE TITANS (МОПСКИЕ ТИТАНЫ) | CD №11'00 |
| BLAIR WITCH 3: ELLY KEDWARD TALE | CD №2-3'01; ЛКИ-10 | KISS: PSYCHO CIRCUS - NIGHTMARE CHILD | №8'00 | SUMMONER | CD №05'01 |
| BLAIR WITCH V. 2: THE LEGEND OF COFFIN ROCK | CD №12'00; ЛКИ-10 | KKND 2: KROSSFIRE | №11'98 | SUPERBIKE WORLD CHAMPIONSHIP | №4'99 |
| BLAIR WITCH VOLUME 1: RUSTIN PARR | №11'00 | LAMENTATION SWORD | №6'99 | SYMBIOTICOM | №4'99 |
| BLOBB, The | №4'99 | LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER | №11'99 | SYSTEM SHOCK 2 | №10'99; ЛКИ-6 |
| BLOOD 2: THE CHOSEN | №3'99 | LIATH | №3'99 | THIEF 2: THE METAL AGE | №5'00 |
| BRAVEHEART | №9'99; ЛКИ-6 | LONGEST JOURNEY, The | №6'00 | TOCA 2 TOURING CARS | №6'99 |
| C&C: RED ALERT 2 | CD №12'00, 2-3'01 | MAJESTY: THE FANTASY KINGDOM SIM | №4'00 | TOMB RAIDER 3 | №4'99 |
| C&C: TIBERIAN SUN - FIRESTORM | №4'00 | MALKARI | №6'99; ЛКИ-5 | TOMB RAIDER 4: THE LAST REVELATION | №1, 2'00 |
| C&C: TIBERIAN SUN | №10, 11'99; ЛКИ-6 | MDK 2 | №6'00 | TOMB RAIDER: CHRONICLES | №1'01; ЛКИ-10 |
| CAESAR 3 | №12'98 | MECH COMMANDER | №11, 12'98 | TOTAL AIR WAR | №12'98 |
| CARMAGEDDON TDR 2000 | CD №11'00 | MECHWARRIOR 3 | №7'99; ЛКИ-6 | TOTAL ANNIHILATION: IRON PLAGUE | №4'00 |
| CHAMPIONSHIP MANAGER 3 SEASON 2000/01 | ЛКИ-10 | MECHWARRIOR 4: VENGEANCE | №1'01 | TOTAL ANNIHILATION: KINGDOMS | №8'99; ЛКИ-6 |
| CIVILIZATION: CALL TO POWER | ЛКИ-5 | MESSIAH | №5'00 | TRAFFIC GIANT | №8'00 |
| CIVILIZATION: TEST OF TIME | №9'99 | METAL GEAR SOLID INTEGRAL | ЛКИ-10 | TRESPASSER | №12'98 |
| CLIVE BARKER'S UNDYING | №04'01; CD №04'01 | METAL GEAR SOLID | №10'00, CD №12'00 | TZAR: THE BURDEN OF THE CROWN | №2'00 |
| CRUSADERS OF MIGHT AND MAGIC | №2'00 | MIDTOWN MADNESS 2 | №10'00; ЛКИ-10 | ULTIMA IX: ASCENSION | №1'00 |
| CULTURES: THE DISCOVERY OF VINLAND | CD №2-3'01; ЛКИ-10 | MIDTOWN MADNESS | №7'99 | UNREAL TOURNAMENT | №2'00 |
| CUTTHROATS: TERROR ON THE HIGH SEAS | №11'99 | MIG ALLEY | №9'99 | URBAN CHAOS | №2'00 |
| DAIKATANA | №6'00 | MIGHT & MAGIC 8 | №3, 4'00 | WARHAMMER 40K: RITES OF WAR | №9'99; ЛКИ-6 |
| DARK REIGN 2 | №8'00 | MIGHT & MAGIC 7 | №7, 8'99; ЛКИ-5 | WARHAMMER 40K: CHAOS GATE | №4'99 |
| DARKSTONE | №9'99; ЛКИ-6 | MORPHEUS | №12'98 | WARHAMMER: DARK OMEN | №6'98 |
| DEMISE: RISE OF THE KU'TAN | №3'00 | NASCAR REVOLUTION | №4'99 | WARLORDS: BATTLECRY | №8'00 |
| DESCENT 3 | №9'99; ЛКИ-6 | NEED FOR SPEED: HIGH STAKES | №7'99 | WARZONE 2100 | ЛКИ-5 |
| DESCENT FREESPACE 2 | №11'99 | NHL 2000 | №10'99 | WET: THE SEXY EMPIRE | №6'98 |
| DISCWORLD: NOIR | №9'99; ЛКИ-6 | NO ONE LIVES FOREVER | ЛКИ-10 | WHEEL OF TIME | №1'00 |
| DOMINION: STORM OVER GIFT 3 | №11'98 | NOX | №3'00 | WILD METAL COUNTRY | №6'99 |
| DRAKAN: ORDER OF THE FLAME | №9'99; ЛКИ-6 | ONI («ОНИ») | CD №05'01 | WING COMMANDER: SECRET OPS | №11'98 |
| DUNGEON KEEPER 2 | №7, 8'99; ЛКИ-6 | OUTCAST | №8'99 | WIZARDS & WARRIORS | №2-3'01; CD №04'01 |
| ENEMY INFESTATION | №12'98 | OUTWARS | №6'98 | WORLD WAR II FIGHTERS | №3'99 |
| ESCAPE FROM MONKEY ISLAND | №12'00; ЛКИ-10 | PLANESCAPE TORMENT | №2'00 | WORMS: ARMAGEDDON | №4'99 |
| EUROPEAN AIR WAR | №4'99 | PRINCE OF PERSIA 3D | №10, 11'99 | ZEUS: MASTER OF OLYMPUS | CD №12'00, №05'01 |
| EVOLVA | №6'00 | PROJECT IGI | ЛКИ-10 | АЦТЕК: ПРОКЛЯТИЕ ЗОЛОТОГО ГОРОДА | №2'00 |

ЛКИ — серия книг «Лучшие компьютерные игры»; символы «CD» перед номером журнала означают, что руководство или прохождение находится на диске соответствующего номера.

ПОДПИСНОЙ КУПОН

Я хочу подписаться на журнал «Игромания»

- ☐ на 6 месяцев (август — январь 2002 включительно) — 294 руб.
☐ на 6 месяцев (август — январь 2002 включительно) с CD-ROM — 420 руб.

- ☐ на 12 месяцев (август — июль 2002 г. включительно) — 588 руб.
☐ на 12 месяцев (август — июль 2002 г. включительно) с CD-ROM — 840 руб.

Фамилия, имя, отчество _____

Точный адрес: индекс _____

область (край, район) _____

город _____

улица _____ дом/квартира _____

БЕЗ КВИТАНЦИИ ОБ ОПЛАТЕ НЕДЕЙСТВИТЕЛЕН!

Цены указаны без учета стоимости доставки!



6 '98 - 10 р.



11 '98 - 10 р.



12 '98 - 10 р.



3 '99 - 10 р.



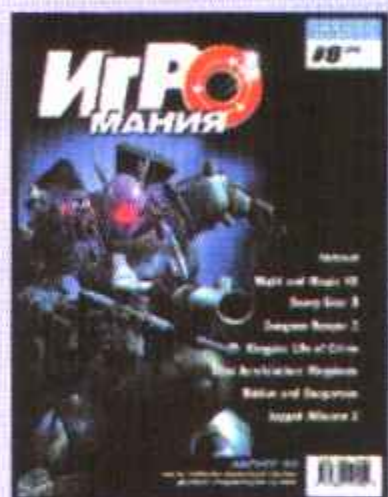
4 '99 - 10 р.



6 '99 - 10 р.



7 '99 - 10 р.



8 '99 - 10 р.



9 '99 - 10 р.



10 '99 - 10 р.



11 '99 - 10 р.



1 2000 - 20 р.



2 2000 - 20 р.



3 2000 - 20 р.



4 2000 - 20 р.



5 2000 - 20 р.



6 2000 - 20 р.



8 2000 - 30 р.



9 2000 - 30 р.
с CD-ROM - 40 р



10 2000 - 30 р.
с CD-ROM - 40 р



11 2000 - 35 р.
с CD-ROM - 45 р



12 2000 - 35 р.
с CD-ROM - 45 р



1 2001 - 40 р.



2-3 2001 - 40 р.
с CD-ROM - 50 р



4 2001 - 40 р.
с CD-ROM - 50 р



5 2001 - 40 р.
с CD-ROM - 50 р



«Место действия:
«Вавилон-5» - 40 р



Выпуск №5 - 30 р.



Выпуск №6 - 30 р.



Выпуск №1 - 40 р.



Выпуск №2 - 40 р.



Выпуск №3 - 40 р.



Выпуск №10 - 60 р.

| Варианты оформления заказа | Стоимость доставки |
|--|---|
| 1. В редакции ⁻¹ | 0 руб. |
| 2. С доставкой курьером на дом ⁻³ | 40 руб. |
| 3. Наложенным платежом ⁻⁴ | около 30 р. за каждые полные или неполные 0,5 кг. ⁻⁵ |
| 4. На книжной ярмарке ⁻⁶ | 0 руб. ⁻⁷ |

РАСШИФРОВКА СНОСОК В ТАБЛИЦЕ

- 1. Адрес редакции: Тихорецкий б-р, д.1 офис 465 (в 20 мин. пешком от м. Люблино). Схема проезда приведена ниже.
- 2. Звонить с 10.00 до 18.00 кроме субботы и воскресенья.
- 3. Только для москвичей.
- 4. Вы будете платить на почте при получении бандероли.
- 5. При доставке воздушным транспортом около 60 р.
- 6. В с/к «Олимпийский» м. «Проспект мира» (подъезд 4 место 354).
- 7. Стоимость входного билета на ярмарку 5 руб. Ассортимент, а так же цены на книги и журналы могут отличаться от тех, что указаны в журнале.

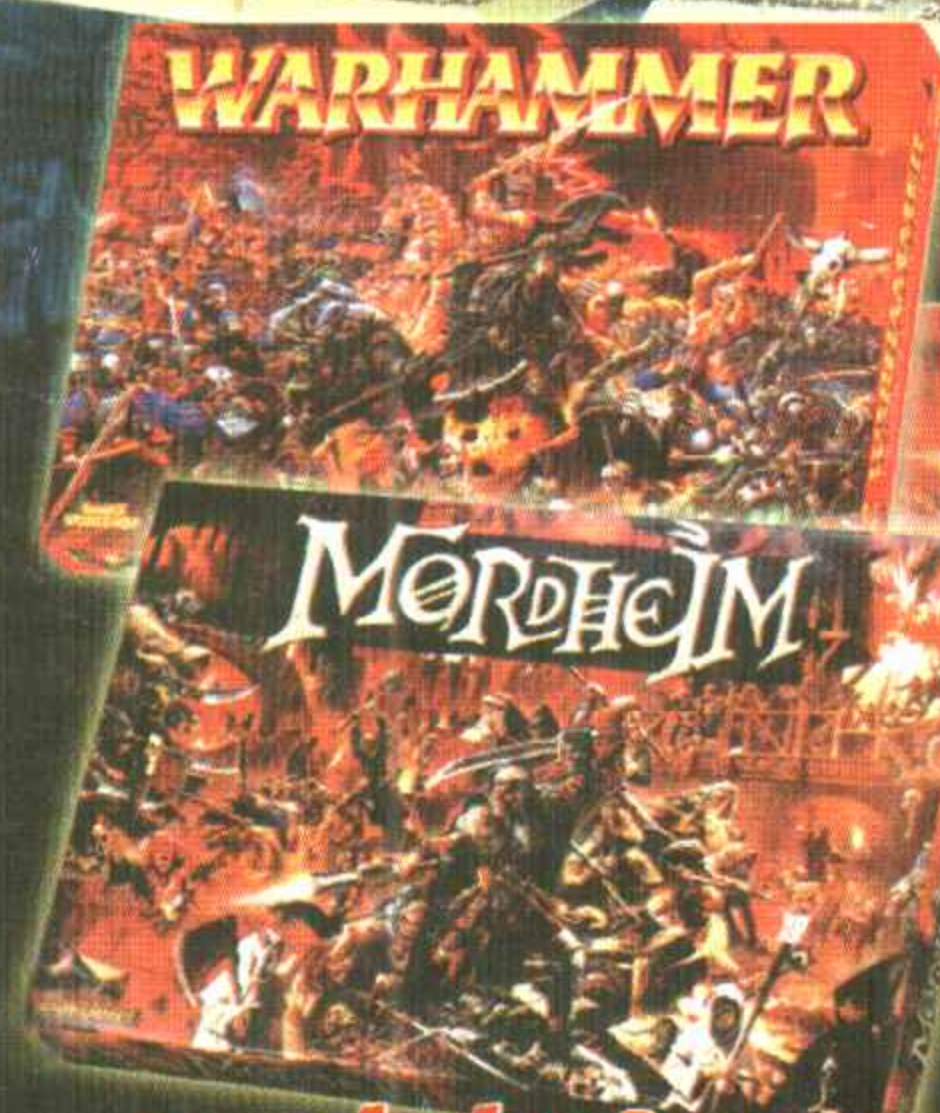




ПРЕДСТАВЛЯЕТ НОВЫЕ ИГРЫ ДЛЯ
ДЕТЕЙ И ВЗРОСЛЫХ

Властwuй над миром Вархаммер

ЗАХОДИ,
ПОИГРАЕМ!..



полный ассортимент фирмы Games workshop можн
приобрести в специализированных магазинах по
адресу: метро Лубянка, ул. Мясницкая, д.20
тел. 928-3337

метро ВДНХ, ТК "Регион", пав. N88

адрес клуба: Москва, ул. Дубнинская, Д45, тел. 488-2055

а так же в продаже карточные игры: Magic the Gathering, Pokemon
и многие другие игры и аксессуары